http://www.oldgamesitalia.net/

THE GAMES machine

AMIGA-ATARI ST
PC & COMPATIBILI
COMPUTER A 16 BIT

124 PAGINE

ESCLUSIVA EUROPEA!
IL VIDEOGAME DI NIGEL MANSELL

SPECIALE SIMULMONDO

JAGUAR SIMULATOR
TAGLIA IL TRAGUARDO

L'ULTIMO CAPOLAVORO
CALCISTICO: STRIKER

TUTTI I TITOLI CHE ASPETTAVATE:
AQUAVENTURA • ASHES OF EMPIRE • ULTIMA VII
BARGON ATTACK • ADDAMS FAMILY • PLAN 9
BOROBODUR • CHAMPIONSHIP OF EUROPE

Anno V Numero 43 - Giugno 1992 - Lire 5000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70

XENIA EDIZIONI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hook™

OVVERO...CAPITANO UNCINO !
DALL'ULTIMO FILM DI STEVEN SPIELBERG
LA RIVISITAZIONE DEL CLASSICO RACCONTO DI PETER PAN
IN UN'AVVENTURA GRAFICA SENSAZIONALE!
ESPLORA L'"ISOLA CHE NON C'È", RISOLVI ENIGMI, INTERAGISCI
CON I PERSONAGGI FINO AL DURISSIMO SCONTRO FINALE.

ocean®

LEADER
DISTRIBUZIONE

CBM AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
HOOK™ AND ASSOCIATED CHARACTER NAMES ARE TRADEMARKS OF TRI-STAR PICTURES, INC.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

SEGA™ Master System™

I TUOI TITOLI MIGLIORI NINTENDO E SEGA LI TROVI NEI NEGOZI ...

video GAMES® center

SEGA MEGA DRIVE

Per MEGA DRIVE travolgenti successi quali:

BACK TO THE FUTURE III
SPEEDBALL II
XENON 2

... e tanti altri ancora!

IN ESCLUSIVA DA:

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMARE AL: TEL. 0332/212255 FAX 0332/212433

NINTENDO, GAME BOY AND THE OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC. "SEGA" IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD.
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

2 ECCEZIONALI DEMO ORIGINALI PRONTI PER ESSERE GIOCATI

NOVITA'
DA QUESTO MESE ANCHE DUE PROGRAMMI DI UTILITA'

All'interno del dischetto troverete:

MITH
UNA LEGGENDA SUI VOSTRI MONITOR (1MB)

TITUS THE FOX
LA VOLPE PIU' SIMPATICA DELL'ANNO (1MB)

PROVATI PER VOI: EYE OF THE BEHOLDER II - MIGHT & MAGIC III
COVERT ACTION - ELVIRA II

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Editoriale

LE RAGAZZE NON VIDEOGIOCANO?

Una volta c'era il biliardo, poi è arrivato il flipper. Ancora più tardi ha fatto la sua comparsa Pong, seguito a ruota da Space Invaders, ma la sostanza è rimasta la stessa: ai giochi da bar mancano le ragazze.

Forse un po' perché le ragazze "da bar" possono essere considerate "facilone" e "farfalline" , o forse perché le ragazze degli anni '50 avevano altre cose da fare. Chissà. Sta di fatto che ancora oggi le ragazze videogiocomani scarseggiano, e lo dimostra anche uno studio recentissimo fatto fra i giovani che ha dato come risultato il fatto che al primo posto dei giochi preferiti dai maschietti ci sono i videogames, seguiti a ruota dal pallone e dalla bicicletta, mentre per quanto riguarda le ragazze, i videogiochi sono solo al quarto posto (le bambole sono al quinto), preceduti dai giochi da tavolo al primo posto, la bici al secondo e gli altri giochi all'aperto al terzo. A dispetto però di tutto questo, noto con piacere che le tendenze stanno un po' cambiando visto che all'Abacus di Milano c'è stata una vera invasione di femminucce. Forse che, sapendo della presenza dei ragazzi, le pulzelle hanno fatto un salto lì per andarli a... guardare? Oppure sono state mosse proprio dalla voglia di dedicarsi al magico mondo dell'informatica? Non lo so ancora, ma spero che presto il videogioco riesca ad acchiappare anche tutte le ragazze del mondo, e non sia mai che qualcuno si metta a dire che le donne non sanno giocare. Mi sa che se ci si mettono ci daranno del filo da torcere... quello del joystick, naturalmente.

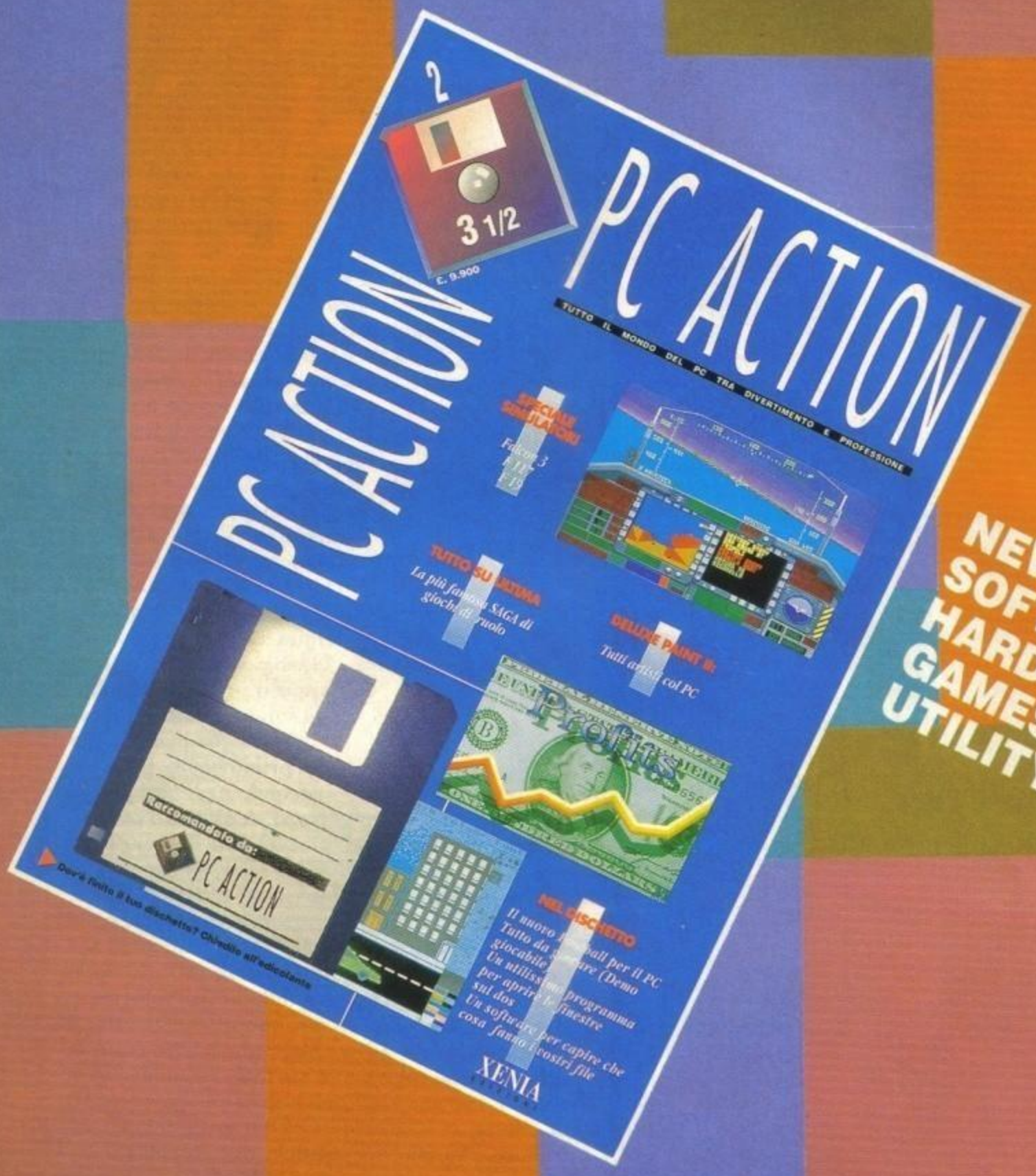
Stefano Gallarini

Editore : Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri **Direttore Esecutivo** :Stefano Gallarini **Capo Redattore:** Massimo Reynaud **Assistente alla Redazione:** Gabriele Pasquali **Redattori:** Alessandro Rossetto, Emanuele Scichilone, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Giovanni Papandrea, Luca Reynaud, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini.
Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri **Impaginazione elettronica e grafica:** Studio TRP - Cinisello Balsamo (MI).
Redazione :Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - Videotel Mailbox: 221707460. **Fotolito:** LitoMilano, Brugherio (MI). **Stampatore:** Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco Sul Naviglio (MI). **Concessionaria di Pubblicità** : Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 688.27.08 - 668.00.246. **Distribuzione** :ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr 587 del 19/9/1988 - Pubblicità inferiore al 70%.
Abbonamento a 11 Numeri Lit. 50000. Arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale ntestato a Xenia Edizioni S.r.l - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HAI UN PC?



NEW
SOFTWARE
HARDWARE
GAMES
UTILITY

Per saperne di più
PC ACTION:
La rivista col disco,
da maggio tutti i mesi in
edicola a sole £ 9.900

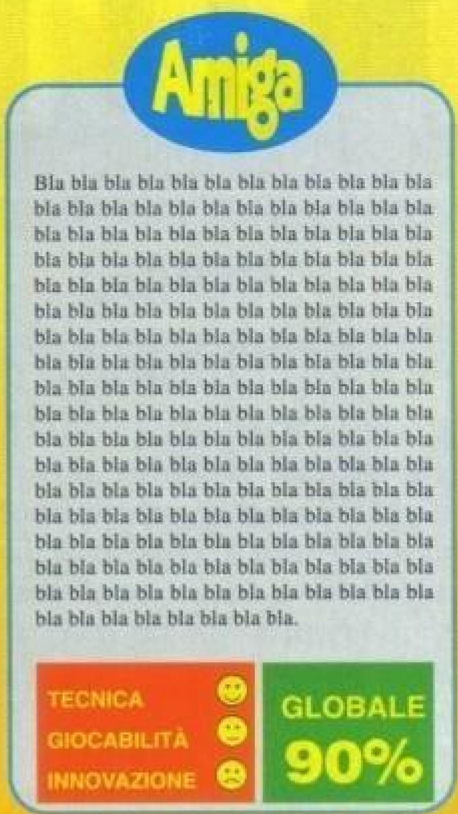
ANTE DESIGN STUDIO - MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La guida completa alla valutazione dello staff di TGM



Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione (per altro abbastanza intuitiva) del metodo da noi utilizzato nel giudizio dei giochi recensiti.

All'interno del box più grande troverete un esauriente commento del recensore sui dati tecnici del gioco, mentre nel box più piccolo sono evidenziati con delle faccine i giudizi relativi a tre fattori fondamentali: TECNICA, GIOCABILITA' e INNOVAZIONE.
Il primo di questi fattori vi dice quanto il computer in questione sia stata sfruttato e come. Il secondo vi indica invece se il gioco in questione è immediato e semplice da giocare, o se le istruzioni sono sufficientemente chiare. L'ultimo fattore, molto importante, vi dice quanto questo gioco sia innovativo rispetto ai suoi predecessori. Un punteggio globale, infine (che varia fra il 10 e il 100%), vi dà un giudizio finale su tutti i fattori del gioco.
E, per finire, ecco a voi io significato delle quattro faccine che potreste trovare.
Buon divertimento.

- Indica un giudizio non soddisfacente
- Indica un giudizio positivo ma normale
- Indica un giudizio decisamente positivo
- Indica un giudizio particolarmente entusiasta

Indice

VOCI DI CORRIDOIO	8
PREVIEW	12
REVIEW	56
TIPS	59
POSTA	117

AMIGA

ACQUAVENTURA	56
ADDAMS FAMILY	76
ASHES OF EMPIRE	68
CHAMPIONSHIP OF EUROPE	102
JAGUAR SIMULATOR	72
JOHN BARNES	82
BOROBODUR	86
PLAN 9	98
STARUSH	79
THE MANAGER	106
WINTERSPORTS	95

PC

BARGON ATTACK	92
NCCA BASKET	89
PLAN 9	98
ULTIMA VII	114
PLANET'S EDGE	110

ST

ADDAMS FAMILY	79
JAGUAR SIMULATOR	72
JOHN BARNES	82
WINTERSPORTS	95

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Voci di c

ERRATA CORRIGE I
"Pensate a un tubo metallico lungo e stretto. Pensate anche a grossi dischi metallici dentati e appaiati, a spesse lastre di blindatura, a potenti cingoli, e a fragili uomini dentro questa formidabile macchina da guerra. Un carro armato, certo".
Era questo il cappello introduttivo di Pacific Islands del numero scorso, misteriosamente svanito dal nulla...

ERRATA CORRIGE II
Alla fine della preview di Nathan Never si fa riferimento ad un gioco da tavolo di Dylan Dog, si tratta ovviamente di un lapsus "popolliano"...

ERRATA CORRIGE III
Epic: il ritorno delle recensioni "ottico-repulsive". Scusateci anche questa volta... In compenso posso assicurarvi che il tasso cromatico d'errore con i fondini dovrebbe essere ormai definitivamente sotto controllo. Speriamo..

ERRATA CORRIGE IV
La versione di Darkseed recensita sullo scorso numero era ovviamente per PC e non per AMIGA, come invece indicava il bollino del commento.

ERRATA CORRIGE V
Tutti gli immancabili errori sintattici e ortografici che ogni mese finiscono per passare inosservati al controllo testi.

ERRATA CORRIGE VI
Il vostro caporedattore è un gran bigolo!

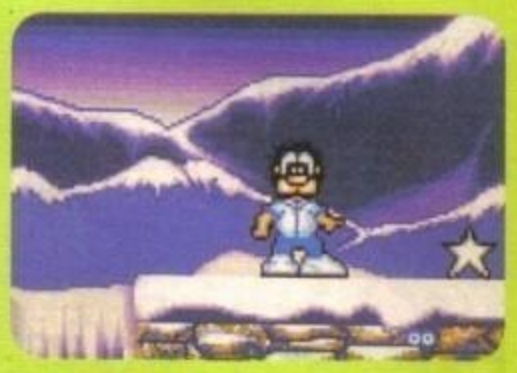
MAX

B O B F R O G

L'avevamo già annunciato qualche numero fa, ma purtroppo non siamo ancora riusciti ad organizzare una preview più completa dedicata ai grandi programmatori della Bullfrog (provvederemo...). In ogni caso posso ancora confermarvi la prossima uscita di BOB, ambientato nel torbido mondo della finanza, e voci di un possibile seguito per Flood. Staremo a vedere.

MONDO IMPOSSIBILE?

E' questa la traduzione di un nuovo e interessante prodotto appartenente al genere platform che dovrebbe essere in grado di reggere il paragone con Mario e Sonic (accidenti quanti pretendenti a questa corona che si stanno facendo sotto!), si chiama IMPOSSIBLE WORLD ed è il gioco di lancio di una nuovo gruppo di programmatori ancora in cerca di una casa distributrice. Per il momento questo è quanto.



DEFENDER OF THE HUMAN!

Ricordate gli indimenticabili Defender of The Crown e Rocket Ranger? Come non potreste, sono titoli ormai leggendari! Vi farà quindi sapere che il suo autore ha appena fondato una nuova casa americana chiamata CINEPLAY INTERACTIVE, e che un nuovissimo gioco è ormai praticamente ultimato. Il suo nome è FREE D.C. THE HUMAN ZOO ed è ambientato in un futuro più o meno remoto nel quale gli uomini saranno completamente assogettati al potere delle macchine. Sarete infiltrati in un parco divertimenti ricavato nei giardini della casa bianca e dovrete cercare di combinare qualche cosa...
Abbiamo potuto vedere il gioco durante una presentazione tenuta nel corso dello scorso Ects di Londra (ideato e sviluppato appositamente per i PC superiori) e ci positivamente impressionato, faremo di tutto per riparlarne quanto prima.

ATTENDENDO INDY

Come già detto è ripetuto più volte anche per il quarto episodio della saga del grande archeologo saranno disponibili due versioni di gioco: l'avventura della Lucasfilm (della quale è per il momento disponibile solo un primo demo giocabile, non sufficientemente approfondito per essere recensito, anche se si può già ampiamente intuire l'immensa fattura del nuovo prodotto) e il gioco arcade (del quale siamo invece finalmente riusciti a recuperare un'immagine...). Di entrambi dovreste comunque poter trovare la recensione definitiva sul prossimo numero.

IL RITORNO DEGLI ARGONAUTI...

Scomparsi dalla scena dopo l'uscita del loro Birds Of Prey gli Argonaut Software potrebbero dare un seguito al loro acclamatissimo Starglider II, chissà...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

orridoio

SSI FINO ALLA FINE DEL MONDO

A quanto pare quelle della SSI sembrano delle saghe destinate a non avere proprio fine. Imminente un nuovo ritorno dalle parti di Krynn...

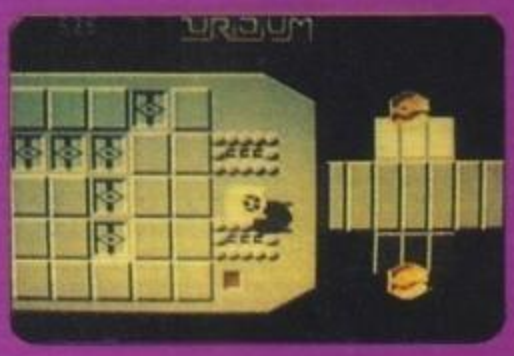
ALIEN 3!

Altro sicuro campione d'incassi ai botteghini e altro prevedibile campione di vendite anche nella sua logica versione digitale (la cui uscita è prevista, come per Batman, per il prossimo Natale). La licenza è saldamente nelle mani dell'Acclaim alla quale speriamo di strappare le prime immagini il più presto possibile, faremo come sempre del nostro meglio! Possibile anche una futura conversione del coin-op di Terminator 2, ma si tratta pur sempre di una Voce di Corridoio...

BATMAN 2!

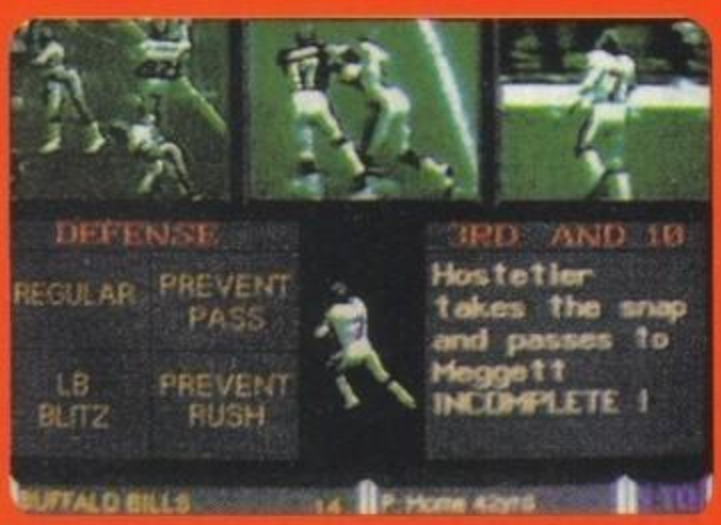
Ho visto il manifesto del nuovo film (la cui uscita è prevista, almeno lì, per metà Luglio) il mese scorso a Londra, e mi ha veramente affascinato (con uno splendido effetto sabbia ad oscurare il logo). Scontata la sua futura conversione casalinga che potrebbe essere nelle mani della nuovissima Rage Software, della quale ci occupiamo nell'ambito della preview del suo titolo d'esordio: Striker. Già che ci siamo aggiungo un paio d'anticipazioni sul film: la presenza di Danny DeVito nel ruolo di un grottesco Penguin e quella della strepitosa Michelle Pfeiffer nei panni di una lussureggiante Catwoman...

URIDIUM SU AMIGA?

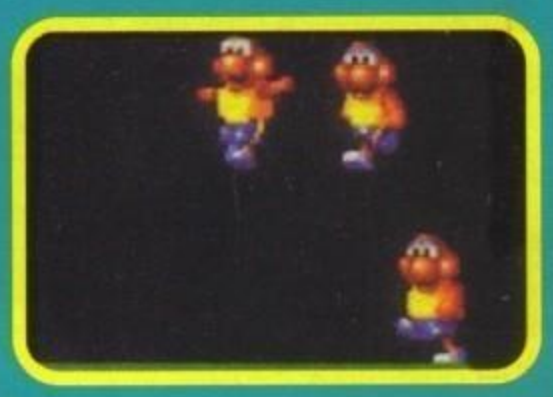


Ormai completamente ultimato lo spettacolare Fire And Ice (recensito sullo scorso numero), Andrew Braybrook e la sua Graftgold hanno rispolverato un'idea che da tanto cullavano segretamente... Quella di convertire su Amiga l'intramontabile Uridium... Sperem...

PER UNA YARDA IN PIU'...



Dopo l'eccellente John Madden dell'Electronic Arts è ormai praticamente ultimato anche un nuovo simulatore di football americano (con immagini direttamente digitalizzate dalla realtà). Risponde al nome di TOUCHDOWN ed è il primo titolo della neonata Strike Force Design. Anche in questo caso cercheremo di tornare sull'argomento quanto prima.



JAMES POND: OFFISHAL UNDERWATER SPORTS 92

Per questo numero ancora niente, ma sul prossimo...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

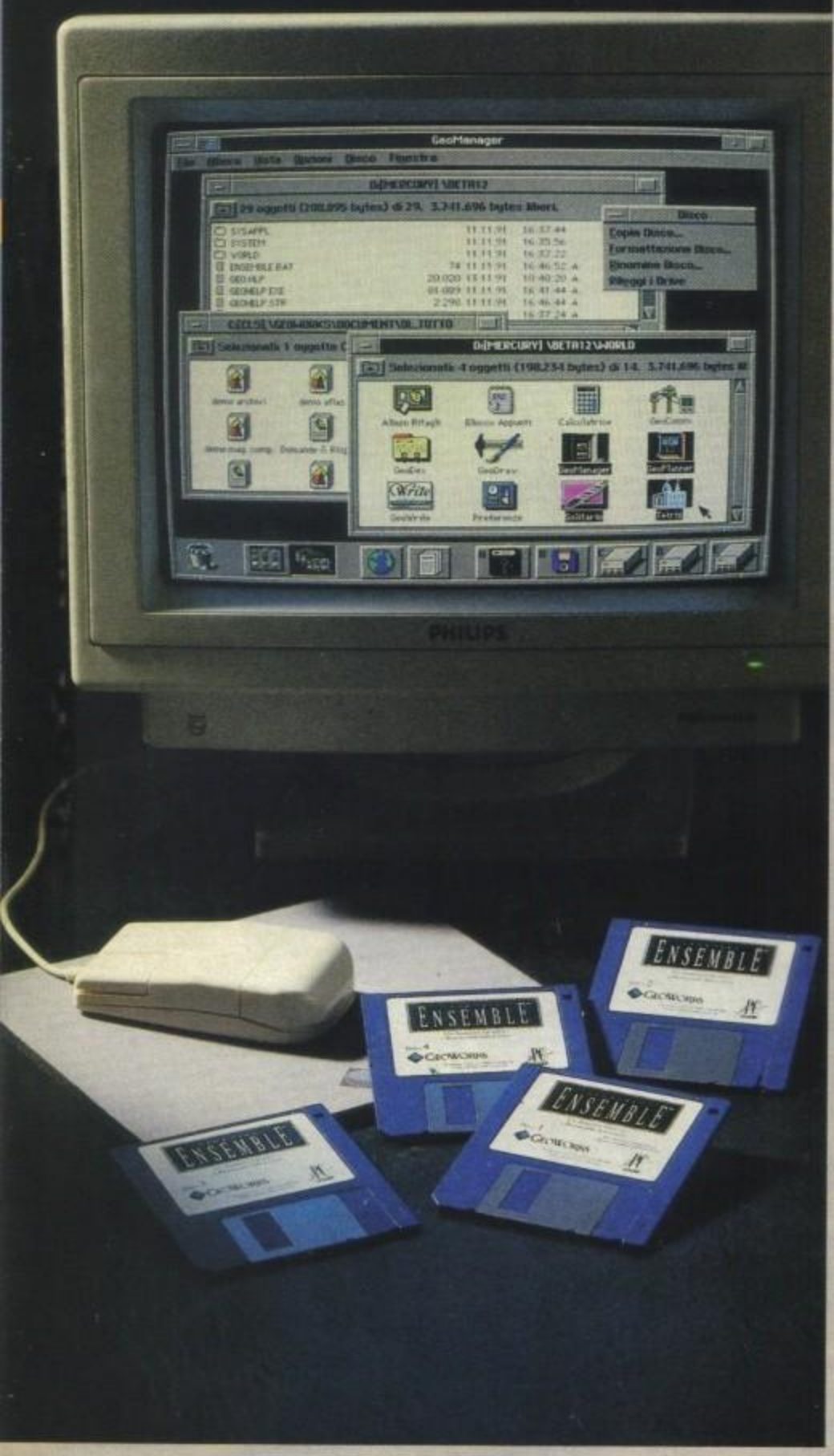
http://www.oldgamesitalia.net/

GEOWORKS

ENSEMBLE™

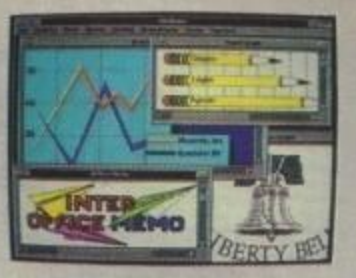
A GRAPHICAL ENVIRONMENT AND PRODUCTIVITY APPLICATIONS

VERSIONE 1.2



PACCHETTO INTEGRATO IN AMBIENTE GRAFICO

COMPRENDE INFATTI:
GEOWRITE-SLENDIDO PROGRAMMA DI WORD PROCESSING **(WYSIWYG)** CHE OFFRE UNA RICCA COLLEZIONE DI FONT SCALABILI DA 4 A 792 PUNTI IN DIVERSI STILI, IMPAGINAZIONE A PIU' COLONNE ED UN CORRETTORE ORTOGRAFICO CON OLTRE **300.000** VOCABOLI INCREMENTABILI.



NONCHE':
GEODRAW- FACILE PROGRAMMA DI DISEGNO ORIENTATO AGLI OGGETTI. CONSENTE LA ROTAZIONE DI IMMAGINI E TESTI. UN VERO E COMPLETO DESKTOP PUBLISHER SEMPLICE E DIVERTENTE DA USARE.
E ..... ALTRI 5 APPLICATIVI.

PIU' FACILE É IMPOSSIBILE !

GEOWORKS

PC Live

LEADER DISTRIBUZIONE

Copyright © 1991, 1990 GeoWorks. Tutti i diritti riservati. GeoWorks, Ensemble, GeoWorks Ensemble, GeoWrite, GeoDraw sono trademarks della GeoWorks. DUTCH and DUTCH FOTO LAVIE

1990 FINALIST PC Magazine Award for Technical Excellence — PC Computing MVP — BVTE

*É compatibile con il task del DOS 5.0, quindi consente di mantenere attivi più programmi DOS contemporaneamente. *Supporta le reti locali Novell®, LANtastic™ e LAN Manager™.

Sistemi richiesti: IBM XT, AT, PS/1, PS/2 od altri PC compatibili al 100%; 512K RAM; Hercules, CGA, EGA, VGA, MCGA; DOS 2.0 o superiore; hard disk con 5MB di spazio libero; mouse. GeoWorks Ensemble é compatibile con oltre 400 stampanti di larga diffusione, PostScript® comprese.

CORRI IN EDICOLA!

E' DISPONIBILE

WORKING MODEL A SOLE L. 19.900!

WORKING MODEL SVOLGE TUTTE LE FUNZIONI DI GEOWORKS ENSEMBLE 1.2 CON UNA SOLA DIFFERENZA: NON DA' LA POSSIBILITA' DI SALVARE I FILE.

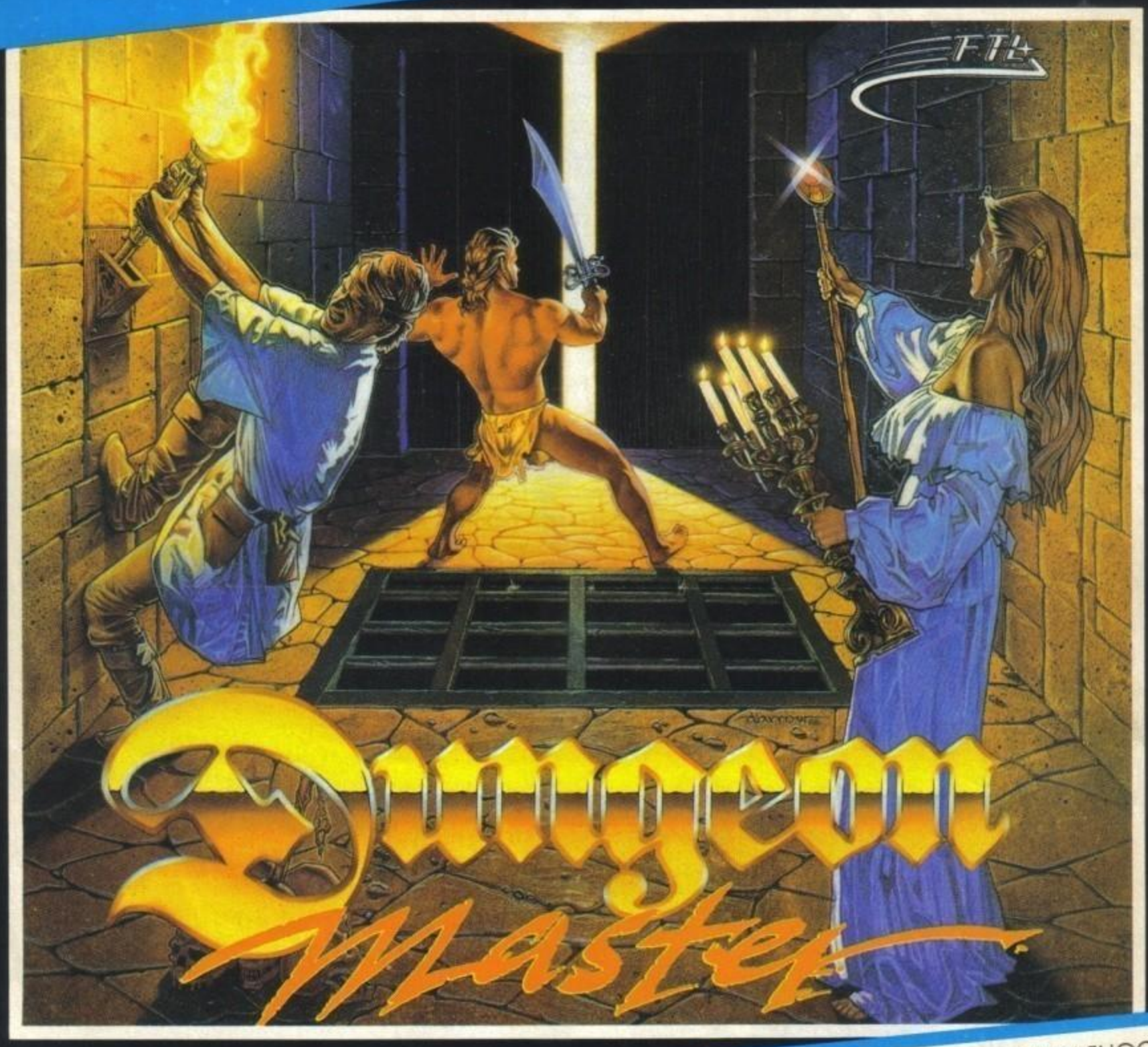
INVIA LA CARTOLINA ALLEGATA ALLA CONFEZIONE: USUFRUIRAI DI UN'OFFERTA DAVVERO STREPITOSA!

PER INFORMAZIONI:

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEL 1988 DUNGEON MASTER AMIGA SCONVOLGEVA IL MONDO DEI GIOCHI DI RUOLO. ORA E' LA VOLTA DELLA VERSIONE PC!!!



© PSYGNOSIS/FTL 1992. ALL RIGHTS RESERVED.

PARTI ALLA RICERCA DEL FIRESTAFF, IL BASTONE DI FUOCO CUSTODITO NELLE SEGRETE DI UN ANGUSTO CASTELLO. NEI CUNICOLI SOTTERRANEI INCONTRERAI MOSTRI RIBUTTANTI E TI IMBATTERAI IN UNA SERIE DI INGEGNOSI ENIGMI. GIÀ ALTRI AVVENTURIERI HANNO OSATO SFIDARE IL DESTINO: HANNO TUTTI FALLITO...

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

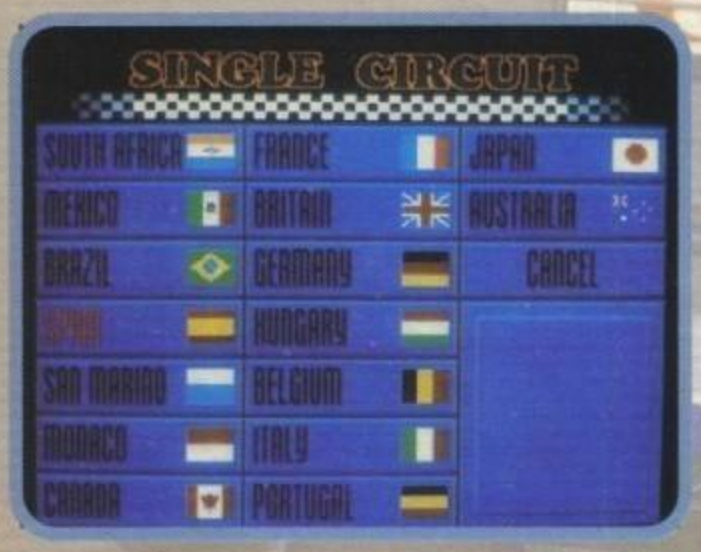
IL LEONE DELLA GREMUN

L'avevamo annunciato all'interno di un breve trafiletto comparso sul numero di Gennaio. Da allora ogni tentativo di potervi presentare una preview di un gioco così atteso è sempre risultato vano, il lavoro era infatti ancora in una fase troppo arretrata per poterne diffondere le prime immagini relative.E questo è quello che mi è stato gentilmente risposto anche questa volta dal simpatico Paul; ma l'esperienza ci ha ormai insegnato a non darci mai per vinti, specie quando la data di uscita comincia ad essere non più così remota... Ecco quindi come la promessa di quattro pagine d'anteprima assoluta possa tutto sommato indurre in tentazione anche il marketing-manager più inattaccabile di questo mondo; stai a vedere che qualche cosa alla fine salta fuori... E fu esclusiva (europea)!

Coincidenza vuole che stia scrivendo quest'articolo a pochi minuti dalla conclusione dell'ormai abituale cerimonia di premiazione che, anche a Imola e per la quinta volta consecutiva, ha visto il vecchio Nigel sul gradino più alto del podio.
Ma allo stesso tempo si è trattato dell'ennesimo finesettimana da frustrazione ai quali le Rosse (con la sola eccezione della pioggia di Barcellona) ci hanno ormai abituato da troppo tempo; con un Capelli che, obiettivamente parlando, continua a deludere, un Alesi già più combattivo, ma che non trova modo migliore per ovviare alle prestazioni assai poco gratificanti della sua vettura dello speronamento, più o meno occasionale, di un Berger visibilmente più competitivo di lui, e soprattutto una dispettosa Ferrari che, a discapito di una mole d'investimenti sempre crescente, non sembra ancora essere riuscita a ritrovare il bandolo di un'intricata matassa che la tiene così funestamente lontana dalle prime posizioni.
E così, da buon tifoso, non mi resta che riporre sommessamente, in un cassetto ormai sovraffolatissimo, i sempre proibitivi sogni di vittoria, anche questa volta svaniti immancabilmente in fumo; tutto questo cercando di farci forza, e ritrovare qualche scampolo di quell'inesauribile fiducia residua che ci terrà senz'altro compagnia durante il prossimo GP di Montecarlo.
In attesa di vedere i tanto sospirati, e pronosticati, progressi delle nostre amate monoposto, torniamo pure al nostro campione d'oltremanica che, invece, non sembra aver mai attraversato periodo migliore nel corso di tutta la sua lunga e tormentata carriera. Carriera sicuramente piena di grandi successi, ma anche di ripetute e cocenti delusioni.
Ed in effetti il buon Nigel, che ricordiamo anche per la sua turbolenta presenza biennale in Ferrari, ha incarnato in tutti questi anni il prototipo del corridore istintivo, irruente, sempre e comunque velocissimo, ma anche capace d'incappare negli errori più elementari; mettendolo così in netta antitesi con altri cam-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



pioni, magari meno spettacolari, ma sicuramente più affidabili, che sono riusciti a strappargli Campionati del Mondo ormai praticamente vinti (ricordiamo senz'altro (credo fosse nell'87, ma non ho voglia di controllare) quello svanito in extremis per l'esplosione di una gomma ad Adelaide, poi finito nella mani di Prost). Un pilota capace d'infiammare l'animo della folla con gare veramente straordinarie, e successivamente deludere i suoi stessi tifosi con dichiarazioni o comportamenti imprevedibili, ampiamente discutibili. Visto che lo spazio non mi manca, voglio ricordare anche una pungente dichiarazione del saggio Michele Alboreto, che interpellato sul modo d'interpretare le corse di Mansell ha risposto come secondo lui l'unica cosa d'intelligente sulla Williams Renault numero 5 fossero... Le sospensioni attive!

Si tratta, ovviamente, di una battuta, che comunque quest'anno non ha ancora trovato modo d'essere in alcun modo confermata, per via di una linearità assolutamente sbaragliante delle gare di Nigel, che parte in pole position e taglia sistematicamente il traguardo in prima posizione, senza alcun patema d'anima e soprattutto senza mai dare nemmeno l'impressione di poter incorrere nel benché minimo imprevisto.

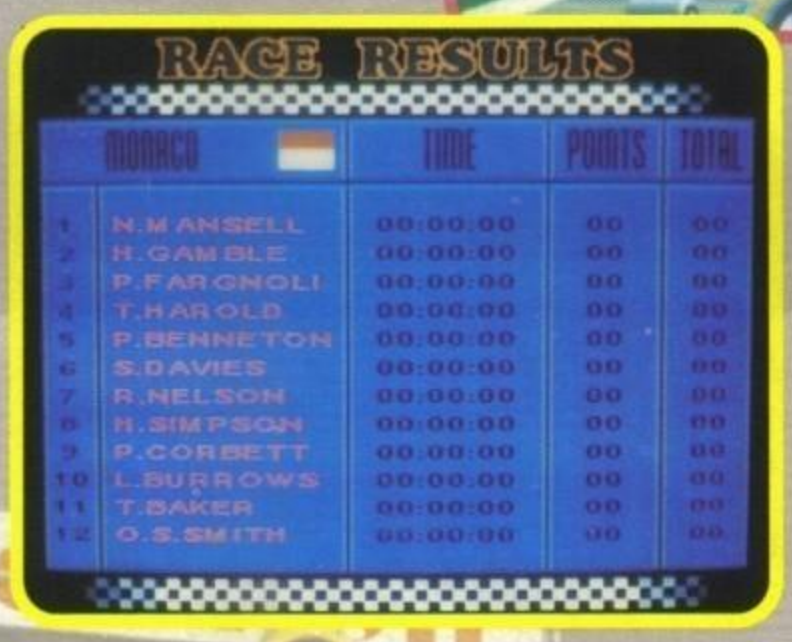
Che sia finalmente "maturato" (essendo ormai in vista della quarantina) e sappia quindi disporre al meglio del suo mezzo decisamente superiore?

Questo non lo sappiamo, di sicuro la Williams di quest'anno sembra di un'altro pianeta, e visto che il nostro Riccardo Patrese non riesce (per limiti effettivamente del pilota?) ad impensierire in alcun modo il suo compagno di squadra, non vediamo proprio chi potrebbe rappresentare un serio ostacolo verso la conquista del tanto sospirato titolo da parte del nostro Nigel. Sarà comunque l'albo d'oro a parlare a fine anno...

Particolarmente contenta di come stanno andando le cose non potrebbe che essere la Gremlin, per due più che validi motivi. Il primo si ricollega al sempre esasperatissimo amore patriottico tipicamente inglese che sta trasformando l'"Our Nige" in un vero e proprio eroe nazionale, il secondo è che, essendosi aggiudicati la licenza in tempi non sospetti (ben prima dell'inizio della stagione agonistica), non avrebbero certo potuto immaginare stagione migliore (per il momento siamo a quota cinque vittorie su cinque gare!) per il suo atleta, rendendo quindi ancora più esasperata l'attesa per un gioco di sicuro successo, che, oltretutto, dovrebbe (condizionale come sempre d'obbligo per le date di uscita dei videogiochi, ormai dovreste esservene abituati) fare la sua trionfale apparizione più o meno in contemporanea con la conclusione del Campionato del Mondo 1992, Ottobre/Novembre prossimi.

Va bene, visto che non abbiamo ancora detto una parola del gioco, vediamo di porvi rimedio...

Continua sulla prossime pagine...

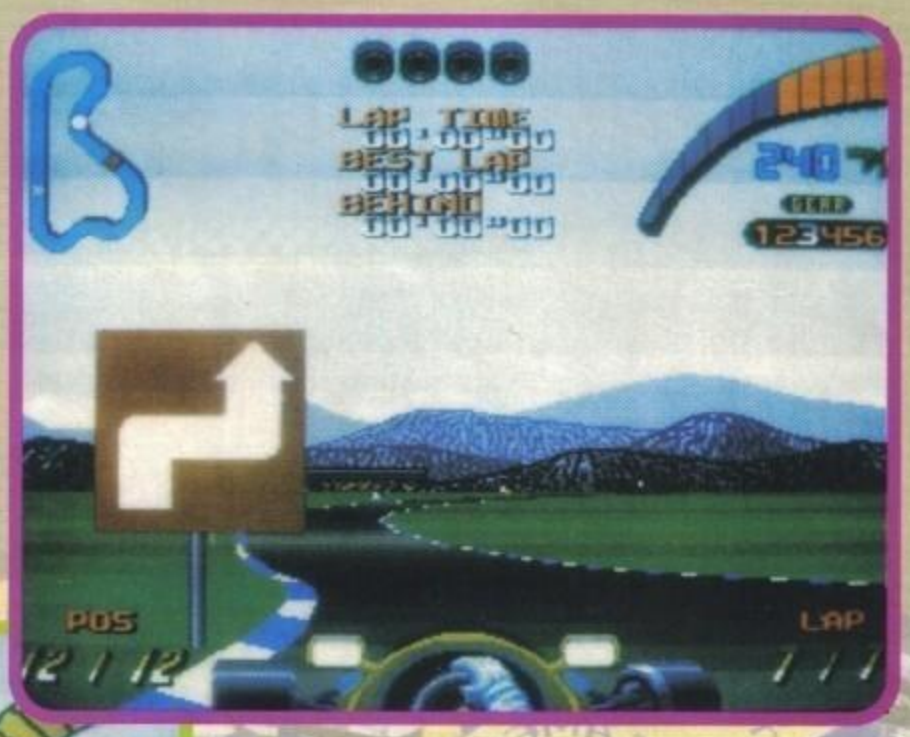


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

... Dov'eravamo rimasti?
Ah sì, eravamo più o meno alla fine di un'interminabile preludio introduttivo e mi accingevo ad illustrare qualche particolare in più dell'ormai discretamente prossimo NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP.
Prima di tutto bisogna però ricordare ancora una volta come la Gremlin si sia imposta in questi ultimi anni come una delle case che meglio di tutte si sono destreggiate nel mondo delle simulazioni motoristiche, e a tale proposito è sufficiente ricordare i due eccellenti episodi di Lotus, l'ottimo Team Suzuki e l'avvincente Toyota Celica... Tutto questo per sottolineare come le premesse per un nuovo campione della casa di Sheffield ci siano, e aggiungo anche come quest'ultime siano state sicuramente confermate da un video e soprattutto dalle prime foto che corredano queste pagine.
Cominciamo col dire che il gioco sarà basata sulla corrente stagione agonistica 1992 e vi permetterà d'essere protagonisti alla guida dell'ambitissima e supersonica Williams Renault con sospensioni attive, con la quale dovrete affrontare tutti e sedici i circuiti iridati e vedervela con tutti gli altri agguerrittisimi protagonisti (i nomi non sono comunque quelli reali) che vi affronteranno in pista. Ovviamente tutto questo allo scopo di aggiudicarvi voi il Campionato Mondiale, ma questo era perfino superfluo d'aggiungere.
La visuale è dall'abitacolo o, per meglio dire, da "cameracar" (mi sembra di aver appena trovato una nuova definizione abbastanza convincente per questo discusso punto di vista), con cruscotto e volante in primo piano e le mani di Nigel Mansell che lo controllano sapientemente.



Ci sarà inoltre tutta una vasta gamma di opzioni possibili, grazie alle quali sarà consentito scegliere fra cambio manuale e automatico (o meglio semiautomatico (come nella realtà) oppure automatico), oltre ad eventuali modifiche d'apportare l'assetto aereodinamico della monoposto; è poi prevista anche la possibilità di testare ogni circuito sotto la guida del computer, e soprattutto seguendo i consigli personalissimi del grande Nigel che vi confiderà preziose informazioni (es: non togliere mai e comunque il piede dall'acceleratore!) e qualche tattica con la quale affrontare ogni singolo circuito.
Tornando al video del quale vi ho accennato poco prima, si tratta di una registrazione dimostrativa delle routine di scrolling, a proposito delle quali posso già anticiparvi come, nonostante potrebbero essere state "artificiosamente" velocizzate (capita spesso di vedere dei filmati, specie di giochi per PC, nei quali il programma sembra girare su di un 586 a 99Mhz, ma poi la realtà è ben diversa...) e, sopratutto, ci fosse ancora veramente poco sullo schermo (qualche cartello e un paio di tunnel), l'impressione destata sia nel complesso più che confortante.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Più "aggiornate", invece le foto, dalle quali si riesce a comprendere quella che dovrebbe risultare la configurazione video definitiva con tachimetro, indicatore della marcia, mappa del tracciato con posizione attuale e, presumibilmente, stato di usura delle gomme ben in vista sullo schermo.
Con questo mi sembra di aver ormai esaurito le informazioni, non troppe, a dire il vero, al momento in mio possesso, spero che le immagini in esclusiva e anteprima assoluta del gioco vi soddisfino e allo stesso tempo che possiate apprezzare anche quelle del vero Nigel scattate dal suo fotografo autorizzato, visto che il tizio se le è fatte pagare, e non si può certo dire che costui applichi tariffe particolarmente economiche...

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER

software & games

La scelta più rapida e professionale

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
1000 MIGLIA	59.900	.....
A10 TANK KILLER	99.900	89.900
A 320 AIRBUS	TEL.	TEL.
ABANDONED PLACES	69.000	59.000
ACTION MASTER	69.900	59.900
ADVANTAGE TENNIS	59.900	49.900
AGE	59.900	49.900
AGONY	.....	49.900
ALCATRAZ	.....	59.900
ALIEN BREED	.....	59.900
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
ARACHNOPHOBIA	49.900	49.900
BARBARIAN II	.....	49.900
BATTLE ISLE	.....	59.900
BATTLETECH II	79.900	.....
BEAST BUSTERS	.....	39.900
BIG RUN	.....	49.900
BIRDS OF PREY	.....	59.900
BLACK CRYPT	.....	59.900
BLOODWICH	69.900	.....
BLUES BROTHERS	49.900	39.900
BUCK ROGERS II	79.000	.....
CARDIAXX	.....	39.000
CASTLE OF DR. BRAIN	99.900	89.900
CELTIC LEGENDS	.....	59.900
CHESS CHAMPION 2175	69.900	.....
CIVILIZATION	79.900	.....
CONQUEST OF THE LONGBOW	99.900	.....
COVER ACTION	.....	89.900
CRAZY SEASONS	.....	39.900
CRIME CITY	.....	49.000
CRUISE FOR A CORPSE	59.900	59.900
DEATHBRINGER	39.900	39.900
DELIVERANCE	.....	59.900
DELUXE STRIP POKER II	59.900	49.900
DEUTEROS	.....	49.900
DEVIOUS DESIGN	.....	49.900
DOUBLE DRAGON III	.....	49.900
DYNABLASTER	TEL.	TEL.
E. S. S. MEGA	99.000	.....
ECO QUEST	99.900	.....
ELF	39.900	.....
ELVIRA 2 JAWS OF CERBERUS	99.000	.....
ELVIRA THE ARCADE GAME	59.000	49.000
EPIC	.....	49.900
EXILE	.....	49.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F 117 D STEALTH FIGHTER 2.0	89.900	.....
F 15 II S. EAGLE/SCENARD D.	49.900	79.900
F - 19 STEALTH F.	99.900	.....

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
FACE OFF	.....	49.000
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON THE C. COLLECTION	.....	69.900
FANTASTIC VOYAGE	.....	59.900
FASCINATION	59.900	59.000
FINAL BLOW	.....	49.000
FINAL FIGHT	.....	29.900
FIRETEAM 2200	59.000	49.000
FIRST SAMURAI	.....	49.900
FLIGHT O. T. INTRUDER	.....	59.900
FLOOR 13	79.900	.....
FRENETIC	.....	49.000
FUZZBALL	.....	39.900
GAZZA II	39.900	.....
GOBLIINS	49.900	49.900
GODS	49.900	.....
GOLDEN EAGLE	59.000	49.000
GRAND PRIX F1	.....	79.900
GREAT NAPOLEONIC BATTLES	.....	49.900
GUNSHIP 2000	89.900	.....
GUY SPY	.....	79.000
HARE RAISING HAVOC	.....	59.900
HARLEQUIN	.....	49.900
HARPOON - SIMULATORI BATTAGLIA	49.900	49.900
HEART OF CHINA	89.900	89.900
HEIMDALL	TEL.	69.900
HOOK	TEL.	TEL.
HOT RUBBER - HOSTILE B.	TEL.	TEL.
HUDSON HAWK	.....	29.900
HYPERSPEED	119.900	.....
IL PADRINO	59.900	49.900
INDY HEAT	.....	49.900
JAK NICKLAUS U. GOLF	72.000	72.000
JAGUAR XJ 220	TEL.	TEL.
JETFIGHTER II	79.900	.....
JETSONS	39.900	39.900
KICK OFF II	49.900	49.900
KID GLOVESH II	.....	49.900
KILLERBALL	49.000	49.000
KING QUEST V	99.900	99.900
KNIGHTS OF THE SKY	.....	79.900
LA FAMIGLIA ADDAMNS	TEL.	TEL.
LA STORIA INFINITA II	49.000	.....
LARRY 5	89.900	89.900
LEANDER	.....	49.900
LEGEND	69.900	59.900
LEMMINGS	69.900	49.900
LINKS	TEL.	TEL.
LORD OF THE RING	69.900	.....
LOTUS II TURBO	.....	49.900

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
MAGIC POCKETS	.....	49.900
MANCHESTER UNITED EUROPE	59.000	.....
MARIO ANDRETTI'S RACING C.	59.000	.....
MARTIAM DREAMS	69.900	.....
MARTIAN MEMORANDUM	90.000	.....
MEGA TWINS	.....	29.900
MEGA-LO-MANIA	.....	69.900
MEGAFORTRESS	59.900	.....
MEGATRAVELLER II	69.900	.....
MICROPROSE GOLF	.....	79.900
MIDWINTER II	119.900	69.900
MIG 29M SUPER FULCR.	79.900	69.900
MIGHT AND MAGIC III	TEL.	TEL.
MITH	TEL.	TEL.
MONKEY ISLAND 2	79.000	TEL.
MOONSTONE	.....	59.900
NEBULOS II	.....	39.900
OH NO! MORE LEMMINGS	.....	49.900
ORK	.....	49.900
OUT RUN EUROPA	.....	39.900
P. P. HAMMER	.....	49.000
PANZER BATTLES	72.000	79.900
PAPERBOY 2	49.900	49.900
PARASOL STARS	TEL.	TEL.
PERSONAL PRO	79.900	.....
PINBALL DREAMS	.....	59.900
PITFIGHTER	29.900	29.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POPOLOUS 2	.....	59.900
PREDATOR 2	29.900	29.900
PROJECT-X	.....	59.000
PSYBORG	.....	49.000
QUADREL	.....	39.000
RACE DRIVING	.....	59.900
REALMS	79.900	69.900
RED BARON	89.900	89.900
RETEE	.....	39.900
RIDERS OF ROHAN	69.900	.....
ROBIN HOOD	49.900	49.900
ROBOCOD	.....	29.900
ROBOCOP 3	.....	59.900
ROLLING RONNIE	29.900	29.900
RUBICON	.....	59.900
SAMURAI	59.000	.....
SAN FRANCISCO HERT	29.900	29.900
SEGRET WEAPONS LUFTWAFFE	99.000	.....
SHADOW SORCERER	69.900	59.900
SHADOWLANDS	.....	59.900
SIM ANT	99.900	.....
SIM EARTH	89.900	.....

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
SLIDERS	.....	49.000
SMASH TV	.....	29.900
SPACE ACE II	89.900	79.900
SPACE CRUSADE	TEL.	TEL.
SPACE GUN	.....	49.900
SPACE SHUTTLE	99.900	.....
SPECIAL FORCES	.....	89.900
SPECIAL OPERATION (WING. COMMANDER II)	49.900	.....
SPEEDBALL	79.900	.....
START TREK	79.900	.....
STORM MASTER	49.000	49.000
STRATEGO	70.000	60.000
STRIKE FLEET	.....	49.900
SUPER SKI 2	59.000	49.000
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC IS	TEL.	TEL.
TENNIS COP 2	59.000	.....
TERMINATOR	69.900	.....
TERMINATOR II	39.900	39.900
THE KILLING CL.	79.900	.....
THE MAGIC CANDLE II	79.900	.....
THE MANAGER	TEL.	TEL.
THE ROCKETEER	69.900	.....
THE SIMPSON	49.900	29.900
THUNDER BURNER	.....	49.000
THUNDERHAWK AH73H	69.000	59.000
TILT	39.900	.....
TIMEQUEST	79.900	.....
TIP OFF	.....	49.000
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP WRESTLING	.....	49.000
TREASURE OF THE SAVAGE FR	79.900	.....
TURTLES II	49.900	49.900
TV SPORT BOXING	69.900	.....
TWILIGHT 2000	79.900	.....
ULTIMA UNDERWOLD	89.900	.....
ULTIMA VI	.....	69.900
ULTIMATE GOLF	29.900	29.900
UNDER PRESSURE	.....	39.000
UTOPIA	.....	69.900
VENGEANCE OF EXCALIBUR	79.900	.....
VIDEOKID	.....	49.900
WARM UP	.....	49.000
WAYNE GRETZKY HOCKEY 2	69.900	69.900
WILD WEST WORLD	59.900	59.900
WILLY BEAMISH	99.900	89.900
WING COMMANDER DELUXE	99.900	.....
WING COMMANDER II	79.900	.....
WOLFCHILD	.....	49.000
WORLD CLASS RUGBY	.....	59.900
WRESTLING WWF	49.900	29.900

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO - INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA
QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

COMPILA, RITAGLIA E SPEDISCI A: QUEEN COMPUTER s.d.f. - VIA DEMARGHERITA 4 -10137 TORINO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP. CITTA' E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

TITOLO PROGRAMMA | COMPUTER | PREZZO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N° 14308100
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO..... L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE ..... L. 13.000
☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☐ TOTALE ..... L. .....

PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

QUEEN COMPUTER

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

ORDINARE FACILE

A - TELEFONATECI PER RICEVERE IL NOSTRO C

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'avevamo promesso sul numero scorso, ogni promessa è un debito...

PREMIERE PREVIEW

Ritorna il grafico di Heimdall, ma stavolta cambia completamente genere: dal gioco di ruolo al platform. Il nuovo campione per Amiga in questione sarà Premiére e vedrà un povero addetto al montaggio di pellicole (un certo Clutch Cable, che in italiano suona come "Cavo della Frizione") trovarsi a faccia a faccia con la sparizione delle sue "pizze", proprio alla vigilia della tanto attesa "prima" ufficiale. Sarà così costretto ad andarsele a cercare nella casa cinematografica rivale dove non sarà accolto esattamente a braccia aperte.
Lo vedrete così barcamenarsi per sei scenari di altrettanti film (siano essi western, dell'orrore, in bianco e nero, a cartoni animati o altro ancora) a scorrimento a otto direzioni, dove dovrà usare le poche armi dislocate lungo i set per difendersi dai cattivi di turno. Ovviamente nemici e oggetti saranno in piena sintonia col genere del film in lavorazione: dinamite, gangster e sceriffi per il set del film western, zombie e scheletri per il film horror, eccetera. E naturalmente il contatto coi nemici farà calare la sua energia che potrà essere ripristinata mangiando gli scarsi cibi sparsi per lo scenario.
Lungo il cammino il vostro Clutch troverà anche degli interruttori collegati a trappole, botole e altre diavolerie, e dovrà azionarli in modo intelligente per potersi aprire la strada.
Come vedete il programma ha l'aria di essere abbastanza convenzionale, per quanto riguarda lo stile di gioco, ma quello che dovrebbe veramente differenziarlo dagli altri è la grafica a dir poco grandiosa che la Core è riuscita anche questa volta a disegnare. Gli sprite sono enormi, dettagliati ed estremamente fumettistici e i fondali dei sei set sono uno più colorato dell'altro. Se i programmatori riescono a darci una fluidità sufficiente di animazione il successo dovrebbe essere quasi assicurato. Non vi resta che sciropparvi le foto per farvi un'idea di come sarà e di aspettare ancora un mesetto o due per trovare... chissà... magari addirittura la recensione...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

D U N E™

Dal popolare romanzo di fantascienza e dall'inquietante film di David Lynch con Sting, un'affascinante avventura grafica animata con un interessante elemento strategico. Fantastica colonna sonora di tipo cinematografico.

PER PC

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

PRESTO DISPONIBILE PER AMIGA

Virgin GAMES

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

DUNE IS A TRADEMARK OF DINO DE LAURENTIIS CORPORATION AND LICENSED BY MCA / UNIVERSAL. ALL RIGHTS RESERVED. DEVELOPED BY CRYO ENTERTAINMENT SYSTEMS. © 1992 VIRGIN GAMES. VIRGIN IS A REGISTERED TRADEMARK OF VIRGIN ENTERPRISES, LTD.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFT center

ABRUZZO:
LANCIANO (CH) - COMPUTER SHOP Via Mario Bianco 2
PESCARA - COMPUTER MARKET Via Trieste 79/81

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - NEW TV HI-FI VIDEO Via Roma 218
CAPRI (NA) - CAPRI GRAPHIC Via P.R. Giuliani 1
SALERNO - DI GREGORIO Corso Garibaldi 65
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81

CALABRIA:
COSENZA - COMPUTER POINT Corso D'Italia 11

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - COMPUTER ONE Via Vela 12/2
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
FAENZA (RA) - ARGNANI Piazza Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FERRARA - SOFT GALLERY Via Mortara 30/A
CARPI (MO) - AL PAESE DEI BALOCCHI Corso Cabassi 28
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE - Centro Comm.le I. Portali-Piazza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. INFORMATICA Borgo parente 14 A/B
PARMA - ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
PIACENZA - DELTA COMPUTER Via Martiri Della Resistenza 15/G
PIACENZA - HIGH PRESTIGE Via G. Carducci 4
PIACENZA - HIGH PRESTIGE 2 Via Capra 11
PIACENZA - MR. BYTE Via F. Frasi 39
RAVENNA - ZUCCHERELLI BENVENUTO Via Cavour 74
REGGIO EMILIA - COMPUTERLINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SAN LAZZARO DI SAVENA (BO) - INFOMASTER Via Emilia 124
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31-Via Adda 49
VIGNOLA (MO) - LA BANCARELLA Via Libertà 21

FRIULI:
PORDENONE - COMPUTER POINT Via Bertossi 17
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4
UDINE - MOFERT 5 Via Leopardi 24

LAZIO:
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - COMPUTER SHOP Via Casal Dei Pazzi 113
ROMA - DOTTOR SOFT & MR. HARD Via Amatrice 24
ROMA - IL VIDEO GIOCO Viale Delle Provincie 19
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
ROMA - STARCOM Via R. Zampieri 50/52 - Via Circonvallazione Ostiense 188
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza Dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - MARTINELLI NARA Via C. Reta 7/9 R
GENOVA - ABM COMPUTERS Piazza De Ferrari 2
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
GENOVA - PLAY TIME 3 Via Delle Casaccie 14/16/18
GENOVA VOLTRI (GE) - MASSA AGOSTINO Via Camozzini 17/18 R
LOANO (SV) - CELESIA ENZA Corso Europa
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
RIVAROLO (GE) - FOTO MAURO Via T.M. Canepari 183/R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Cromi 16/R
SESTRI PONENTE (GE) - PLAY TIME 2 Via Sestri 50/R

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BUSTO ARISIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gravinana 17
BUSTO ARSIZIO (VA) - MASTER PIX Via San Michele 3
CASALMAGGIORE (CR) - BIT Via Pozzi 6
CASTIGLIONE DELLE STIVIERE (MN) - R.G.B. COMPUTERS Via W. Gnutti 38
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Calo Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - MONDO COMPUTER Centro Commerciale CR2
CREMONA - PRISMA Via Buoso da Dovara 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 38
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
LEGNANO (MI) - NEW GAME Corso Garibaldi 199
LODI (MI) - M.B.M. INFORMATICA SYSTEMS Corso Roma 112
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Mauro Macchi 26
MONZA (MI) - BIT '84 Viale Italia 4
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
PAVIA - VIDEO SERVICE Galleria Manzoni 15
SONDRIO - CARTOLIBRERIA MILANO Viale Milano 24
SONDRIO - TRIULZI ERMINIA Piazzale Bertacchi 39
VARESE - FLOPPY Piazza del Tribunale
VIMODRONE (MI) - PROXIMA Strada Padana 292 (Int. Città Mercato)

PIEMONTE:
ALBA (CN) - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - RECORD Galleria F. Argenta 3
CIRIE' (TO) - BIT INFORMATICA Corso V. Emanuele 154
COLLEGNO (TO) - HI-FI CLUB Corso Francia 92/C
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - K. & G. Via Ranzoni 2
ORBASSANO (TO) - COMPUTER WORK Via Rivoli 38/A
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI Corso Francia 333/4
TORINO - COMPUTEL Corso G. Cesare 56/bis
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - IL COMPUTER SERVICE Via Stradella 235/A
TORINO - MAGLIOLA Via N. Porpora 1
TORINO - MARCHISIO Via Pollenzo 6
TORINO - MATRIX Via Monginevro 1
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - SOFTEL Via Nizza 45/F
TORINO - TV MIRAFIORI Corso Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP Piazza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5

PUGLIA:
BARI - ARTEL Via Fanelli 206/26
BARI - WILLIAM'S COMPUTER CENTER Viale Unità D'Italia 79
BARLETTA (BA) - COMPUTER SHOP Via G. Carli 17
BARLETTA (BA) - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
BARLETTA (BA) - FAGGELLA GIANNI Via Alvisi 4
FOGGIA - IL COMPUTER CASH Via Vittime Civili 66/A
SAN SEVERO (FG) - IL DISCOBOLO Via Tiberio Solis 7
TARANTO - ELETTRO JOLLY CENTRO Via De Cesare 13
TARANTO - T.E.A. Via Cugini 34

SARDEGNA:
CARBONIA (CA) - SARDA SYSTEMS Via Marche 9
CAGLIARI - COMPUTER HOUSE Via Cavalcanti 7
CAGLIARI - COMPUTERS POINT Via Cavaro 21/B-C
OLBIA (SS) - FOLLIE GAMES Via Cavour 7
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12

SICILIA:
CALTANISETTA - FIRA EXPRESS SECURITY Viale Della Regione, 63
CATANIA - AZETA Via A. Canfora, 140
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
PALERMO - HOME COMPUTER Viale delle Alpi 50/E
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - PEDONE Via Ugo La Malfa 81
PALERMO - RANDAZZO ANGELO Via Mariano Stabile 160/B1
RAGUSA - BIT INFORMATICA Viale Dei Platani 40
SIRACUSA - NIWA HARD & SOFT Via M. Bonanno 23

TOSCANA:
AREZZO - DEDO SISTEMI Via Piave 13
AREZZO - MULTIDEIT Piazza Risorgimento 10
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
FOLLONICA (GR) - MICHELONI GIANFRANCO Via C. Colombo 14/C
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - ETA BETA Via S. Francesco 30
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via Vittorio Veneto 26
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
MONTIGNOSO (MS) - PLAYMASTER Via Intercomunale 49
PIETRASANTA (LU) - HIGH-TECH COMPUTERS Via Mazzini 81
PISA - IDEA SOFT Via Vespucci 98
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale 22
POGGIBONSI (SI) - BABILONIA Via Del Commercio 29
PONTEDERA (PI) - ELECTRONIC DREAMS Via Dante 77

TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25

UMBRIA:
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO Corso Tacito 76

VENETO:
CESSALTO (TV) - IRES Via Dante 1
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - COMPUTER POINT Via Bissuola 79
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Venezia 61 (Centro Giotto)
ROVIGO - MONDOGIOVANE COMPUTERS Via Fuà Fusinato 37/A
SAN DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via C. Battisti 53
TREVISO - GUERRA EGIDIO Piazza Trentin 6
VENEZIA - R. CAPUTO Piazza San Marco 5193

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SYSTEM · 3

Come mai all'interno dell'esauriente reportage da Londra del numero scorso non c'erano notizie della System 3? Semplice, perché ancora non avevamo sufficiente materiale fotografico da proporvi... Adesso l'abbiamo!

SILLY PUTTY

non temete, perché quando leggerete queste pagine tutto dovrebbe essere stato definitivamente sistemato e Myth dovrebbe essere finalmente accessibile a tutti; scontrandosi con dei colossi del calibro di Fire and Ice e Jim Power. Come si dice in questi casi: "vinca il migliore."

SILLY PUTTY

Resta di stucco è un barbatrucco.

Un'altro gioco particolarmente atteso dalla System 3 è Silly Putty, un arcade/platform che vede come protagonista un blob di stucco.

Lo sfortunatissimo Silly ha un gran problema. Egli è stato rapito dal suo pianeta "Putty Moon" (luna di stucco) dal duo arcinemico "Dazzledaze", il quale lo ha scaraventato sulla terra.

Ora Silly deve riuscire a catturare tutti i robot ad energia solare per usarli nella costruzione dello "skyscraper", un'astronave che gli permetterà di tornare sulla sua luna di stucco. Nella probabilissima ipotesi che il blob non riesca a tornare a casa e a sconfiggere Dazzledaze, tutti i suoi simili verrebbero usati come bubblegum sulla terra...

Il gioco è composto da 50 livelli dall'ambientazione alquanto bizzarra. Dimenticatevi pure di saltare, sparare e camminare, perché le azioni che un blob può compiere sono strisciare, infiltrarsi, deformarsi ecc... da quanto abbiamo potuto osservare, il gioco si presenta con una forte carica umoristica ed una grafica di tutto rispetto. (Confermo pienamente, ci ho giocato a Londra ed era veramente forte! NdMax).

L'uscita prevista è per Settembre, nei formati Amiga PC e ST.

GOTCHA

Un'altra buona proposta per un platform. Stiamo a vedere come va a finire.

Quando la Gotcha fa traboccare il vatcho

IL RITARDO DI UN MITO...

Ricordate la recensione di Myth apparsa qualche mese orsono?

Ricordate l'esaurimento nervoso che vi siete beccati girando per dozzine di negozi senza mai trovarlo? E sapete perché non l'avete trovato? Perché non è mai uscito!

La System 3, e la redazione, vi chiedono umilmente perdono.

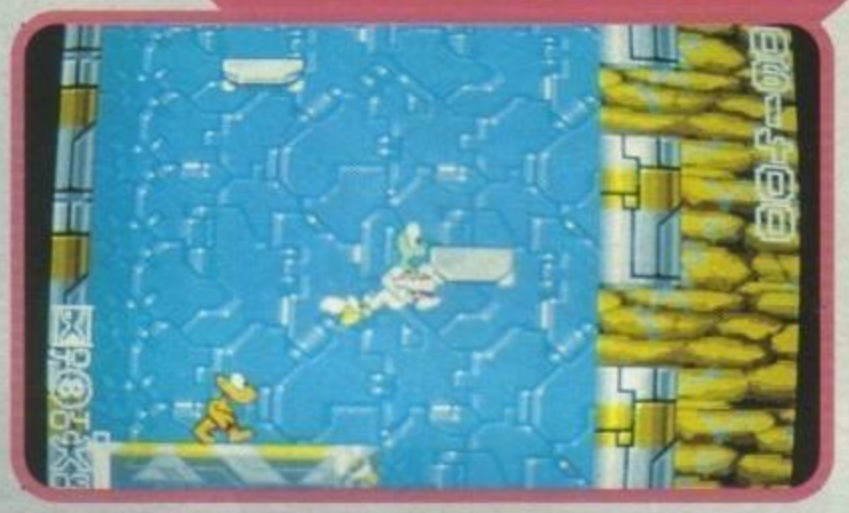
L'uscita di questo capolavoro è stata ritardata di qualche mese per motivi a noi sconosciuti (praticamente era pieno di bug, saltati fuori durante la fase di testaggio di quella stessa beta-version che ci era stata consegnata assieme al fotocolor della copertina. Ovviamente con l'assicurazione che il gioco sarebbe uscito entro brevissimo tempo! A volte succede... NdMax). Ma

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(si! Certo, sono esaurito).
Dalla documentazione che ci è stata fornita dalla nota software house, quest'ultimo lavoro sembrerebbe in grado, a livello di giocabilità e grafica, di eguagliare alcuni pilastri del genere, quali Robocod o Chuck Rock.
Lo stile grafico degli scenari ricorda molto quello di alcuni vecchi cartoni animati. Il personaggio stesso è un'umanoide tondo e morbido di colore verde, vestito con una tuta alla Star Trek.
A quanto sembra durante la fase di gioco è possibile potenziare spropositatamente il proprio arsenale tramite alcune icone. Per passare di livello in livello è necessario prendere alcune palline di peluria (Senza offesa per il nostro JH), che tra l'altro non siamo riusciti a vedere. I nemici hanno le morbide fattezze del peluche e come tutta la grafica sono colorati e ben disegnati. Mi sento di consigliarvi di metterci sopra le mani.
L'uscita è però prevista per Novembre only for Amiga.
Non appena avremo visionato una versione giocabile vi comunicheremo ulteriori informazioni, con la versione finita fra le mani vi forniremo come sempre una recensione completa e più esauriente.

GOTCHA



FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Riuscirà la System 3 a sorpassare F1GP?
Per ora non lo sappiamo neanche noi, ma da quanto abbiamo potuto vedere/leggere, F1GP sembra aver trovato un degno rivale.
Alcune caratteristiche sono: grafica a 32 colori, 16 circuiti del mondiale, 25 macchine in pista e introduzione d'atmosfera.
Indubbiamente FGPC risulta essere potenzialmente un grosso successe e, se tutto va per il verso giusto, vedremo finalmente la Rossa di Maranello aggiudicarsi almeno il podio ad ogni Gran Premio.
L'uscita prevista è per Settembre, nei canonici formati Amiga PC e ST (a tale proposito avrei una considerazione da esprimere al riguardo (intanto il caro Adrian non capisce l'italiano), visto che non s'è vista ancora nemmeno mezza foto posso escludere che tale data verrà rispettata, mi riterrei soddisfatto di averlo fra le mani per Natale. Ma, ci tengo a precisarlo, è solo una mia supposizione, ndMax).
CONSTRUCTOR
Lo scandalo delle tangenti colpisce anche i computer
Tutti coloro che sognano di poter diventare un giorno grossi appaltatori, grazie alla System 3 avranno l'opportunità di cominciare ad esercitarsi sin d'ora. Sperando di ottenere un giorno dei risultati migliori di quelli ottenuti da molti loro "colleghi" milanesi.
Chiusa la piccola parentesi politica possiamo cominciare a gettare le fondamenta di ciò che giocherete prossimamente sui vostri Amiga, ST e PC.
Come avrete sicuramente intuito dal titolo, si tratta fondamentalmente di una simulazione, nella quale l'unico scopo del giocatore è appaltare ed edificare aree urbane e non, comunque abitabili.
Nella vostra corsa al potere vi misurerete con un avversario tanto scaltro quanto potente: il computer.
Al termine del duello finanziario uno dei due costruttori sarà ridotto sul lastrico e la spada di Damocle della bancarotta lo colpirà, spazzandolo via dal mondo degli appalti.
Per assicurarvi di non fallire, deludendo i vostri compratori, dovrete assicurarvi che i materiali da voi usati nella costruzione degli edifici siano della qualità migliore possibile. In caso contrario i compratori e gli affittuari potrebbero innervosirsi parecchio.

La scelta dei mezzi, delle aree, dei materiali e degli uomini è interamente nelle mani del giocatore protagonista. Nel vostro massiccio progetto di urbanizzazione vi scontrerete però anche con le caratteristiche ambientali proprie del mondo reale, quali condizioni metereologiche, densità di popolazione e via dicendo.
Graficamente, da ciò che abbiamo potuto osservare, Constructor sembra un lavoro ben realizzato, anche se la gestione delle azioni di gioco è affidata a un sistema ad icone abbastanza misterioso.
Ancora una volta ci chiediamo se un nuovo venuto come questo riuscirà ad oscurare alcuni dei suoi celeberrimi predecessori quali Sim City e simili; staremo a vedere.
L'uscita è comunque prevista per Dicembre nei formati Amiga, PC ed ST.
Con questo dalla System 3 è proprio tutto, almeno per il momento...

Giovanni Papandrea & Alberto Ferrara

CONSTRUCTOR

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RAGE SOFTWARE per Amiga L. N.P.

STRIKER

E' successo anche questo mese! Il numero era ormai definitivamente chiuso, la tensione delle ultime ore completamente scemata, lo champagne scorreva a litri per i locali di una redazione trasformata in una sorta di "rave party" ad alta intensità...
Poi all'improvviso uno squillo... Quella che doveva essere una semplice preview (già scritta e impaginata) sarebbe potuta diventare una recensione vera e propria, ma il processo di mutazione andava completato entro la mezzanotte di quello stesso giorno. Solito dilemma sul da farsi (preview senza problemi o recensione con complicazioni?), che comunque rimane puramente retorico, visto che la risposta è scontata...
"Mi dispiace, caro Giovanni, ma tocca ancora a te... (con riferimento alla recensione di Championship Of Europe)". "Ma no, dai Max, perché sempre io?".
E tutta la redazione in un coro gospel: "Perché sei quello più vicino a Varese!". (Probabilmente traslocherà presto...). Buon viaggio e buona recensione...

Me lo sentivo che sarebbe andata così, ma è mai possibile che debbano sempre riuscire a incastrarmi in modo talmente ignobile? Fa niente, prendiamola come abitudine con filosofia, risparmiandovi pure le eventuali divagazione in tema con tutto quello che m'è capitato prima, dopo e durante il tragitto (ne trovate già abbastanza nella recensione di Championship Of Europe...).
Passiamo quindi al gioco, che per chi non l'avesse ancora capito è un'ennesima simulazione di calcio.
Siccome non riesco a trovare le parole giuste per descrivere l'innovativa visuale di Striker, vi rimando alle fotografie che giustamente valgono più di cento parole. Come avrete notato in basso allo schermo appare un tabellone, dove compaiono le seguenti informazioni: i nomi delle squadre, il punteggio, l'orologio e alcune informazioni di carattere generale (per esempio i rigori, i calci liberi, i cartellini rossi o gialli, i numeri dei giocatori e infine delle simpatiche vignette che vi accompagneranno per tutto il gioco).
Ultimato il caricamento, verrete comunque posti davanti a una prima schermata di selezione, dove potrete decidere se giocare una singola partita, disputare un torneo o visionare un demo dove il computer gioca contro se stesso.
Se decidete di partecipare al torneo, il computer organizzerà automaticamente le partite da disputare e calcolerà i risultati delle altre. Se alla fine della partita il punteggio è in parità, potrete giocare i tempi supplementari, passare direttamente ai calci di rigore o disputare una partita di spareggio.
Nella fase di selezione delle squadre potrete sbizzarrirvi a scegliere quella che più vi gusta, ce ne sono 64 diverse e ognuna ha proprie caratteristiche. Ad esempio, se giocate con l'Italia, la Germania, il Brasile o l'Argentina, avrete in mano una squadra

GAMES machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

di tutto rispetto. Esattamente il contrario se scegliete delle formazioni come il Burundi, Kenya o affini.
Quando segnate o vi segnano un goal, l'azione vi viene riproposta in replay che potrete far avanzare o retrocedere velocemente, di fotogramma in fotogramma, lentamente ecc...
Prima di cominciare ogni incontro ci sono poi parecchie ed interessanti opzioni da selezionare (oltre al modo a due giocatori

e la durata del match, che sono ormai standard per i programmi del genere). E' infatti possibile scegliere l'intensita del vento e la relativa direzione, le condizioni del campo (asciutto, umido o bagnato) e la formazione in campo (4-2-4, 5-2-3, ecc...)(oppure 5-5-5, la famosa trizona mista. NdOronzoCanà).
Durante il gioco vero e proprio potrete invece cambiare la formazione, disinserire le linee tratteggiate del campo, attivare il replay, azionare il rallentatore (chissà a che cavolo serve) oppure spostare il campo con i tasti cursore.
Detto questo passiamo a quello che sembra sicuramente uno degli aspetti più interessanti dell'intera realizzazione: l'indicazione della traiettoria prescelta prima della battuta di qualunque punizione o rimessa. Un sistema estremamente funzionale che rende il tutto ancora più giocabile; non ci sono dubbi le neonata Rage Software ha messo a segno proprio una bella marcatura!

Giovanni "itinerante" Papandrea

SPECIAL RAGE HARD!

Come già detto Striker è il primo titolo di una nuova casa inglese chiamata Rage Software. Ovviamente il nome dovrebbe esservi sconosciuto, anche se, per quanto indirettamente, ne avevamo accennato qualche numero fa; quando? Più precisamente in una Voce di Corridoio nella quale si annunciava il prossimo "salto di qualità" che uno dei team più accreditati della Ocean avrebbe presto realizzato, mettendosi in proprio. Sto parlando degli Special FX, che con il loro impegno e lo loro qualità hanno senz'altro contribuito attivamente alla storia del Commodore 64 (prima (Firefly, Gutz...)) e quello dell'Amiga (poi). Sono infatti proprio loro gli autori di alcune delle licenze in assoluto meglio sfruttate dalla Ocean fra tutte quelle apparse in questi ultimi anni, volete qualche nome? Robocop 2, Midnight Resistance, Batman The Caped Crusase, The Untouchbles, fino ad arrivare al più recente Hudson Hawk. Non ci sono dubbi, è gente che sa lavorare! Non possiamo quindi che sperare ardentemente che si possa ripetere quanto accaduto con la Core, le premesse ci sono, staremo a vedere.

MAX

KICK IN ANCO 3

Visto che siamo in argomento, rispondiamo a una domanda che sempre più spesso sentiamo proporci: quando uscirà il fantomatico Kick Off 3? Oggi, domani, il mese prossimo, in estate, in autunno, in inverno, mai... La risposta corretta è: non c'è risposta! In effetti la Anco è in assoluto la casa con cui è più difficile riuscire ad instaurare qualsiasi rapporto di collaborazione, se a questo si aggiunge un apparente, totale, disinteresse di fondo per la stampa europea in generale (o che si tratti di semplice disorganizzazione?), ecco spiegato perché allo stand di Londra non sia assolutamente stato possibile reperire non dico uno straccio di foto, ma nemmeno una squallidissima press release del tanto atteso KO3. Nessuna data, nessuna caratteristica, niente di niente, solo che l'uscita della nuova creazione di Dino Dini sembrerebbe addirittura "imminente".
E Player Manager 2? Ma è ovvio, uscirà dopo Kick Off 3... Cosa potremmo voler sapere di più?

MAX

Amiga

Sbilanciarsi in paragoni, comunque scontati, con quello che rimane il più gettonato gioco di calcio in circolazione (Kick Off 2) rappresenta senz'altro un discorso particolarmente delicato. Questo sarete voi stessi a stabilirlo...
In ogni caso Striker è un grandissimo prodotto, tecnicamente impeccabile (scrolling perfetto, varietà di animazioni, grande velocità di gioco), giocabile ai massimi livelli e oltremodo accattivante. Il nostro consiglio è sicuramente quello di comprarlo, non credo proprio che possiate pentirvene.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
94%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

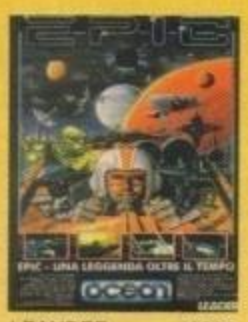
http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE AMIGA

AMIGA

ADDAMS FAM....39900
AGONY.....49900
AIR SUPPORT....49900
ALIEN BREED....59900
ALIEN STORM....39900
AMNIOS.....49900
ANOTHER W.....69900
ARACNOPH.....49900
ATOMINO.....49900
BACK T.T.F. 3....39900
BARBARI. II.....49900
BEAST BUST.....39900
BIG RUN.....49900
BLUES BROT.....39900
CANTON.....49900
CAP. PLANET....49900
CELTIC LEG.....59900
CHALL. GOLF....59900
CHAMPION DR. .49900
CISCO HEAT.....39900

CLIK CLAK.....49900
CRUISE F. A.C. ..59900
DARKMAN.....39900
DEATHBRING. ...39900
DEUTEROS.....49900
DOUBLE DR.3 49900
DYLAN DOG.....59900
ELF.....39900
EPIC.....69900
F1 GP CIRCU. 39900
F. VOYAGER 59900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT 39900
FIRST SAMUR....49900
FOOTBALL II 59900
GAUNTLET 3.....39900
GODFATHER.....49900
GOLDEN AXE.....49900
HOOK.....59900
HUDS. HAWK 39900
HUNTER.....49900
INDY HEAT.....49900
INT.SPORT C. 69900
JETSONS.....39900
K. OFF 2 1MB 49900
KICK OFF 2.....39900
KNIGHT. O.T.....79900



LEANDER.....49900
LEMMINGS.....49900
LOTUS E.T.C. 49900
LOTUS 2 TUR. 49900
LUPO ALBER.....39900
MAGIC POCK. 49900
MEGA TWINS.....39900
MERCEN. III 39900

MICROP. GOLF..79900
MOONFALL.....49900
MULTI PL.SOC. ..49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2.....39900
OH.NO.M.LEM 49900
ORK.....49900
OUTRUN EUR. ..39900
PAPERBOY 2.....49900
PINBALL DRE. 59900
PITFIGHTER.....39900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O. P. 39900
P.TENNIS T.II 49900
PUZ. GALL.....49900
RBI BASEB.II 49900
REALMS 69900
RETEE.....39900
R.O.T.DRAG. 99900
ROBOCOD.....39900
ROBOCOP III 59900
ROBOZONE.....49900
ROD-LAND.....49900
ROLL.RONNY.....39900
RUBICON.....59900
RUGBY C.....59900
RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV.....39900
SCOOBY & SC ...39900
SHAD.DANC 39900
SMASH TV.....39900
SPACE 1889.....69900
SPACE ACE II.....79900
SPACE CRUS. ...49900
SPOT.....49900
STARUSH.....59900
STR. MANAG.....59900
STRUMTRUPP. ...39900
S.MONAC.GP 39900
SUPERCAR II 49900
TIP OFF 49900
TURTLES.....39900

TERMIN. II 39900
T. ENFORCER....39900
T. SIMPSONS.....39900
THUNDJAWS.....39900
TOKI.....39900
TURTLES II.....49900
ULTIMA VI.....69900
UNREAL.....39900
UTOPIA.....69900

VIDEOKID.....49900
W.G.HOCK II.....69900
WACKY RAC. 39900
W.W. WORLD 59900
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL ...39900

AMIGA SIM/ADV

ATF II.....29900
TOY.GT44 RR.....29900
ULTIM. GOLF.....29900
BETRAYAL 69900
BIG BUSS. 49900
CASTLES.....
CRUSE F. CORP 59900
DEATH K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH.....69900
F15 S.EAGLE.....79900

F19 S.. FIGHT.....69900
FALCON.COL. 69900
FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O.CHINA.....89900
L.S.LARRY V 89900
MIDWINTE.II.....69900-
MIG29 SUP.F.....69900
MONKEY IS.2 89900
PACIFICISL.....69900
POWERM.DATA.33000
RED BARON.....89900
ROBINHOOD.....49900
SHAD.SORCE 59900
SIM ANT 89900
TIP OFF 49900
WILLY BEAM 89900

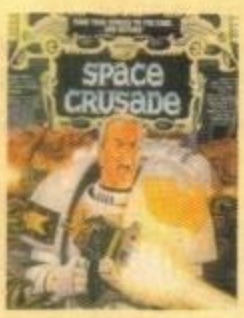
COMPILAT.

10 GR.GAMES....69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK 59900

MONSTER P.II....49900
SOCCER S. 49900
T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL.....39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET

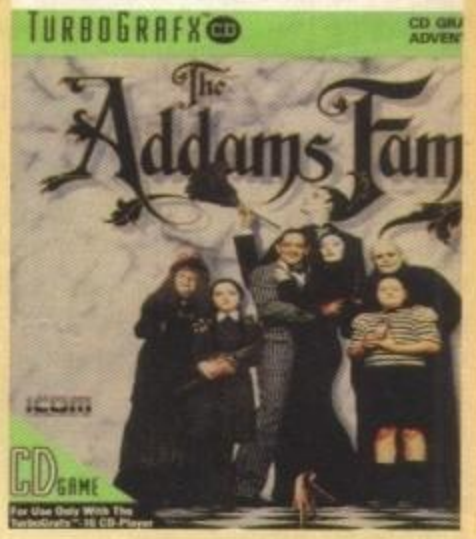
ACTION FIGHTER 19900
ALTERED BEA. ..19900
ANARCHY.....19900
BATMAN.....19900
BEACH VOLLEY.19900
BUBBLE BOBB...19900
CHASE HQ.....19900
COMBO RACER.19900
DEFEND O.T.C...19900
D.DRAGON II.....19900



DRAGON NINJA .19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II..19900
GIANTS EUROP.19900
ITALIA 90 19900

TENNIS CUP.....19900
T.GAMES S.ED...19900
VENUS.....19900
VOYAGER.....19900
WINNING TACT..19900

JAMES POND.....19900
MINDBENDER....19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND.....19900
NINJA WARRIOR19900
PREDATOR 19900
QUATTRO FIGH.19900
QUEST O.AGG...19900
RETURN T.EUR .19900
SHINOBI.....19900
SPEELBOUND....19900
STEG.....19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R. ...19900



ALEX Mail Service
Servizio di vendita per corrispondenza
TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336
FAX.011/4031001

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

Commodore

AMIGA 500 615000
AMIGA 500 Plus ...659000
AMIGA 600 725000
A590 HD20Mb 639000

1084 S Monitor.....455000
1085 S Monitor.....435000
1407 VGA Mono ...199000
1960 VGA Colori...730000
A 2320 Interlacer...399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 ..159000
Janus XT.....550000
Janus AT.....790000
A 2300 Genlock 299000
A 2372 7 seriali 325000
A2091 scsi contr. ..270000
A 10 Altoparlanti.....69000
128 M muse amiga .39000

OFFERTISSIMA
AMIGA 2000 + Mouse e Tastiera L.1.100.000

MPS1230 stampante **B/N**
L.299.000

MPS1550 stampante a **COLORI**
L.399.000

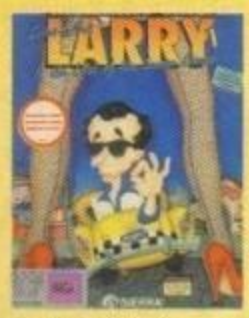
IMPORTANTE:
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

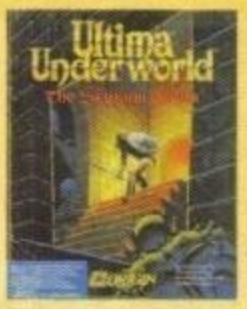
MPS1270 stampante **INKJET**
L.255.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE MS-DOS





MS-DOS

ANOTHER W. 79900
BACK T.T.F.3.....39900
BATMAN.....39900
BATTLE COMM ..59900
BATTLE ISLE.....59900
BLOODWICH.....69900
BLUSE BROTH...49900
CAL.GAMES 69900
CHESS CH. 69900
CISCO HEAT.....39900
CIVILIZATION.....99900
CONAN CIMM. ...69900
COVER GIRL 69900
CRUISE F. A.C. .59900
DELUX STR.P.II .59900
DEATHBRING 39900
DYLAN DOG.....49900
DRAGON'S L.II ...99900
DRAGON'S L.E...79900
DUCK TALES 49900
EPIC.....79900
FASCINATION....79900
FIRE TEAM2020 79900
FLOOR 13.....79900
GAZZA II.....39900
GOBLIINS.....69900
GODFATHER 59900
GODS.....49900
GOLDEN AXE.....49900
H.O.CHINA 99900
H.QUEST+RET.W69900
HOOK.....69900
INTEL.PURSUIT .69900
KICK OFF II 49900
KING'S Q. V 99900
LEMMINGS 69900
MAG.SCROLLS ..59900
M.FORTRESS 59900
MEGATRAVEL.II 69900
MILLEMIGLIA .....69900.
OBITUS.....79900
O.N.M.LEMMING49900
PAPERBOY 2 49900
PITFIGHTER.....39900
POLICE Q.3.....99900
PREHISTORIK....39900
PRINCE O.PERS 39900
P.TENNIS T.2 59900
QUEST &GLORY59900
RIDERS OF R.....69900
ROLLING R.....39900
SPACE 1889 69900.

STRIKE II.....39900
TEAM SUZUKI....59900
TURTLES.....39900
TERMINATOR 2 .39900
T.KILLING CL.....79900
T.SIMPSONS.....49900
T.TERMINATOR .69900
TITUS THE FOX 49900.
UMS II 79900
UNREAL.....59900
VOLFIELD.....39900
W.BEAMISH.....99900
W.G.HOCKEY.....69900
WILD WEST W. ...59900
WILD WHEELS...39900
WRATH O.T.DE..69900
WWF WRESTL...49900.

DOS SIM/ADV

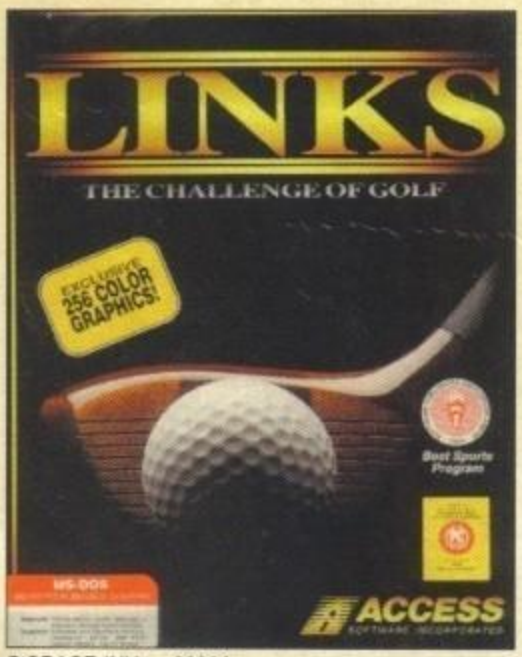
ATF II 29900
IRON LORD.....29900
TENNIS CUP 29900
ULTIM.GOLF.....29900
A10 TANK K.....89900
B.A.T.....59900
BATTLECHE. 2...69900
BATTLETECH II..79900
BIG BUSINESS...49900
CASTLES.....69900
CASTLES DATA .33000
CASTLE DR.BR..99900
CENTURION.....69900
CIVILIZATION.....99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST.....99900
EYE O.T.B.....69900
EYE O.T.B.II.....69900
F117 NIGHTHA...89900
F14 TOMCAT.....59900

HARPOON BAT4 49900
INT.SPORT CH. ..69900
JETFIGHTER II ...79900
KINGS Q. V.....99900
LOOM.....69900
L.S.LARRY III.....99900
L.S.LARRY V 89900
MAD TV.....59900
MANIAC MANS...69900
MARIO ANDRET.69000
MEGATRAVLER.69900
MONKEY ISL.2 ...89990

TONY LA RUS....69900
TV SPORT BOX..69900
WING COMM.....59900
WING COMM.II ...79900

MS-DOS COMPIL.

AD&D ACT C. 89900
AIR SEA SUPR ...69900
OYLES BOOK....99900
SOCCER STAR ..49900
SPORTS G.H. 39900
TOP LEAGUE 69900



S.SPACE INV. 39900
SPACE ACE II.....89900
SPACE Q.1 99900
SPACE WRECK..59900
SPEEDBALL 2 79900

F19 STEALTH F..99900
FALCON 3 109900.
GUNSHIP.....89900
HARPOON 1.2....79900
HARPOON BAT3 49900

MIG29 S.F.....79900
M.U.F.TALES.....99900
NO G.GLORY 69900
NOVA 9.....99000
PACIFIC ISLAND 79900
PERSONAL PRO79900
RED BARON.....99900
ROBINHOOD.....49900
ROGER RABBIT .69900
SHADOW SORC.69900
SILENT SER.II 79900
SIM EARTH.....89900
SPACE 1889 69900
SPACE Q.IV.....89900
SIM ANT.....89900
STARFLEETI 59900
STAR TREK.....79900
S.OPERATION D.49900
TIMEQUEST 79900

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336
FAX.011/4031001

COMPATIBILE CON PC FINO A 50 Mhz. CON CENTRAGGIO DEL JOYSTICK AUTOMATICO ED MANUALI IN ITALIANO.

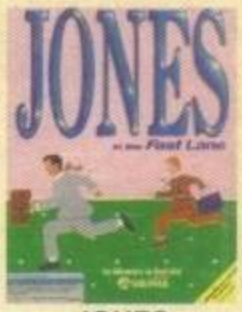
PRODOTTI CH

FLIGHT STICK 91000
MACH I 39000
MACH I PLUS.....59000
MACH II 65000
MACH III 79000
GAMECARD III.....75000
GAMECARD MCA.75000
ROLLERMOUSE.120000

OFFERTISSIME !!!

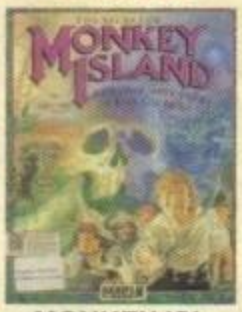
BUDOKAN
~~L.39.900~~
L.19.000

GHEISHA
~~L.39.900~~
L.19.000



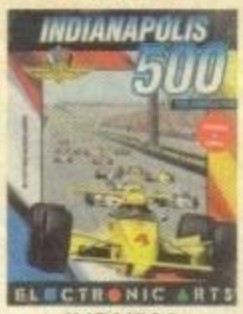
JONES
~~L.69.900~~
L.39.000

STORMOVIK
~~L.69.900~~
L.29.000



MONKEY ISL.
~~L.89.900~~
L.39.000

TV SPORT BOX.
~~L.69.900~~
L.39.000



INDY500
~~L.69.900~~
L.39.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.

L'OFFERTA SI INTENDE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE.

TUTTI I PRODOTTI SONO SOLO **ORIGINALI.**

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO
ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PALA

RITORNO ALLE OSTILITA'!

Dopo un lungo silenzio gli uomini della Palace hanno deciso di rifarsi vivi con un paio di titoli di sicuro successo. La cosa non ci prende certo in contropiede perché siamo ormai abituati alle lunghe pausa della casa. Tutti sappiamo, infatti, che la Palace non è certo una delle software-house più prolifiche del panorama internazionale, ma quel poco che ci ha dato è più o meno tutto di qualità, per cui non ci lamentiamo certo più di tanto. Anche perché i loro periodi di assenza dal mercato sono generalmente accompagnati da lunghe riflessioni e accurate programmazioni (avete presente il vecchio detto redazionale: "se ci hanno messo tutto questo tempo per fare un gioco, allora dev'essere qualcosa di fantastico". Penso proprio che sia il caso di ripescarlo).

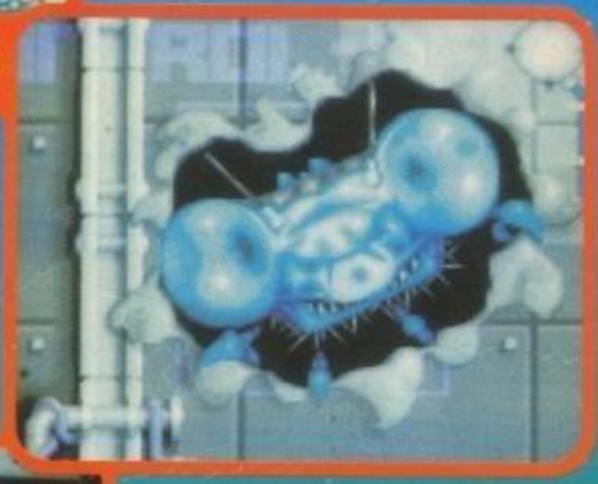
Ma ancora non vi ho detto niente dei due titoli che stanno per nascere dal "Palazzo". Il primo è HOSTILE BREED e promette di essere uno degli shoot'em up di maggior successo per Amiga. Il secondo, invece, è SUPER BARBARIAN e non ci vuole una grande fantasia per sapere di quale gioco sia il seguito.

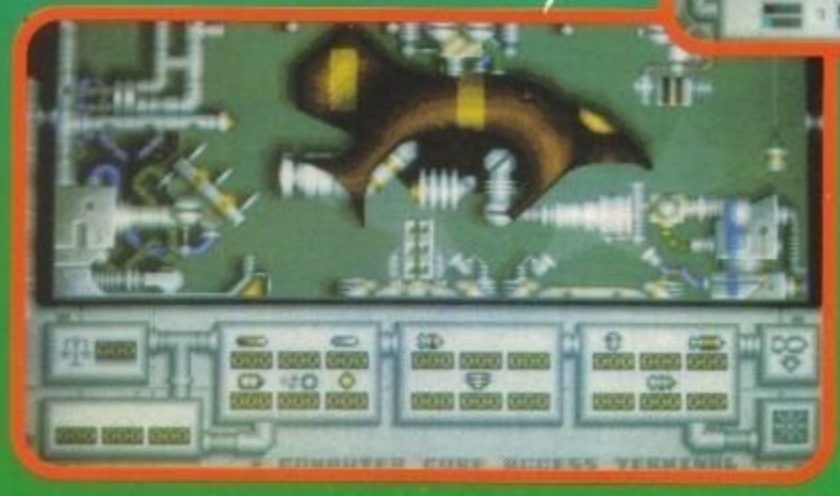
Ma andiamo con ordine e cominciamo dal primo (più che altro per diritti di anzianità, visto che buona parte del lavoro sembra già fatta).

In Hostile Breed siete un povero pilota di shuttle relegato nella base più scalcinata del pianeta Genaro-5 (probabilmente della galassia New Neapolis), attualmente alle prese con un progetto di ricerca non ben precisato. Il fato vuole che sul pianetucolo si abbatta un terremoto di piccole proporzioni, ma più che sufficiente a dare il colpo di grazia alle mura della stazione spaziale.

Piccolo particolare, tanto per alzare il grado di suspence della vicenda: si da il caso che la fauna locale non sia esattamente animata da buone intenzioni e sia composta da miriadi di insetti dalla massa decisamente sproporzionata alla loro cattiveria. E ora che abbiamo chiarito da dove può mai derivare il nome del gioco, precisiamo (come se ce ne fosse bisogno) che l'unico uomo rimasto a fronteggiare una simile invasione siete VOI. Vi troverete così a combattere per gli otto livelli della base contro qualcosina come 590 tipi diversi di alieni. Ma queste poche cifre non rendono ancora ragione della complessità della realizzazione. Aggiungerò pertanto che il programma simulerà qualcosa come 1500 alieni in tutto (mediamente due o tre dello stesso tipo) in tempo reale. Gli insetti, infatti, presenteranno cicli riproduttivi e si comporteranno in maniera intelligente attaccando in massa e senza tante discriminazioni i vari livelli della base. Questa peculiarità, unita a quella non indifferente di poter visitare qualsiasi livello della base in qualsiasi momento dovrebbe dare veramente l'idea della crescente

HOSTILE BREED





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CE

SUPER BARBARIAN

progressività dell'invasione.
Il parco degli armamenti sarà probabilmente qualcosa di lodevole, anche perché, oltre agli ormai consueti power-up (si parla di 21 armi in totale) potrete sfruttare addirittura le difese interne della base (e si parla quindi di altre 32 installazioni di difesa), per non parlare di un piccolo manipolo di droidi normalmente adibiti alla riparazione.
Se ancora non vi fosse chiara la difficoltà insita nel gestire contemporaneamente un simile nugolo di nemici e di armi, forse è meglio precisare che il gioco offrirà anche uno scroll parallattico a due o più strati per giunta bidirezionale.
A questo punto sento che presto avrò bisogno della rianimazione e mi auguro solo che tutte questi dettagli siano curati al punto giusto da non pregiudicare una giocabilità che è, al momento, l'unica cosa incerta di questo sparatutto.
Già, perché tutto quello che siamo riusciti a vedere è un demo non giocabile comprendente la sola introduzione del gioco, dove già trasparivano un mucchio di sprite in movimento e uno scroll con tre strati in parallasse, e accompagnata da una colonna sonora incisiva al punto giusto. Il tutto non senza dimenticare alcune schermate in IFF contenenti i vari scenari della base spaziale, schermate che dovreste comunque essere in grado di visionare per intero su queste pagine.
Aspettiamo come voi il demo giocabile anzi, meglio ancora, il gioco definitivo con la bava alla bocca (che vi posso già garantire sul prossimo numero, ndMax). Tutto, comunque, fa pensare che sarà finalmente disponibile tra un mesetto (appunto, ndMax).
Super Barbarian, invece, è ancora parzialmente avvolto dalle tenebre. Il fatto, comunque, che il programmatore sia lo stesso di Barbarian 2 (oltre che di Snare della Thalamus) è già una mezza garanzia. Il vecchio Rob Stevens, infatti, dovrebbe ricalcare lo stile di gioco del suo "secondo barbaro" e arricchirlo a sufficienza per renderlo più al passo coi tempi. Dietro al progetto salta fuori anche il nome di Jo Walker che già ha dato il suo contributo alla realizzazione di Mega-Lomania, Demoniak e, ovviamente, Barbarian 2. Proprio questa sua ultima esperienza dovrebbe garantire al prodotto finale l'atmosfera giusta. Abbiamo comunque già potuto saggiare le fatiche grafiche (perché proprio della grafica e delle animazioni si occupa) di Jo Walker e vi possiamo assicurare che certi mostri sono davvero coloratissimi e d'effetto. Qualche ritocco, invece, non farebbe male allo sprite principale del barbaro e magari ai fondali, di cui al momento ci sfugge la possibile ambientazione. Sembra, comunque, che i fondali siano in bilico tra il fantasy e la fantascienza.
In ogni caso preferiamo che siate voi a trarre conclusioni del genere e alleghiamo come sempre tutte le foto a nostra disposizione, sperando che plachino la vostra sete ancestrale di beat'em up. Il tutto anche nella vana ipotesi che non ci tempestiate di telefonate per sapere l'effettiva data di uscita, visto che da quel poco che ci è pervenuto parlare di ultimazione è decisamente fuori luogo. Secondo una stima del tutto personale ci vorranno ancora almeno un paio di mesi per avere tra le mani il prodotto praticamente in dirittura d'arrivo. Con questo spero proprio di avervi chiarito le cose e vi saluto consigliandovi di aspettare le preview del mese prossimo (e di finire di leggere la rivista che avete tra le mani). Non credo che avrete modo di che pentirvene!

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

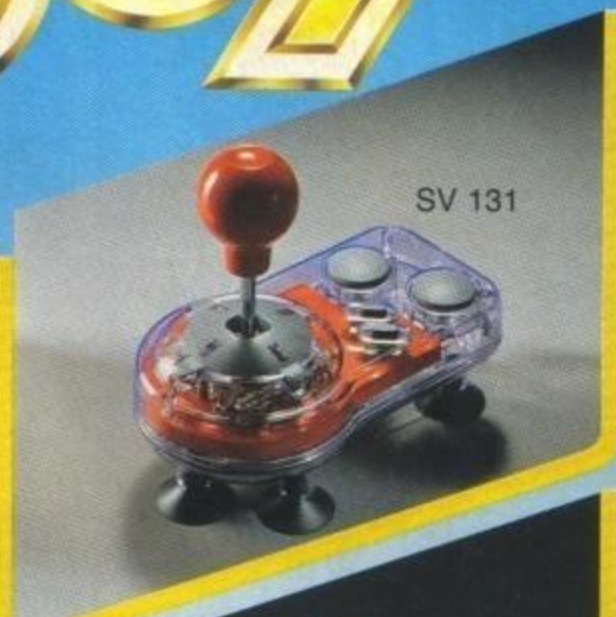
http://www.oldgamesitalia.net/

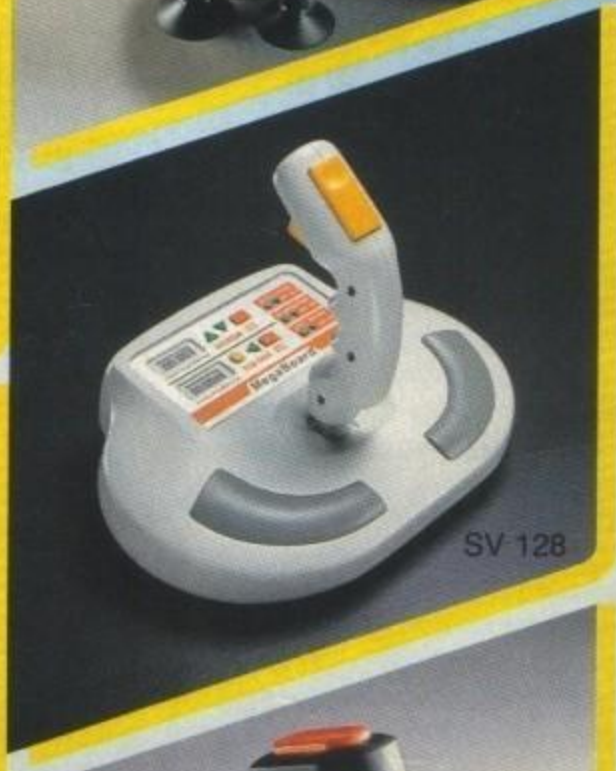
Quickjoy

JOYSTICKS ED ACCESSORI

SV 127

SV 123

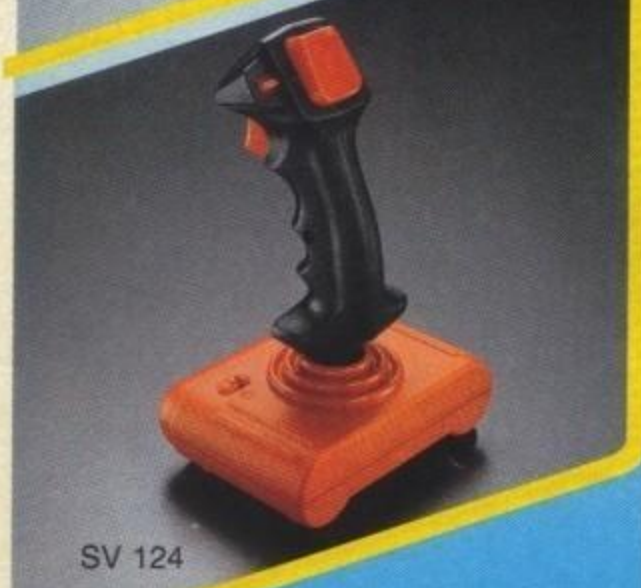

SV 131


SV 128

SV 122

SV 125

SV 119


SV 124

SV 133

COMPATIBILITÀ
COMMODORE, ATARI, ETC.

I marchi Commodore e Atari, sono marchi registrati delle rispettive case produttrici.

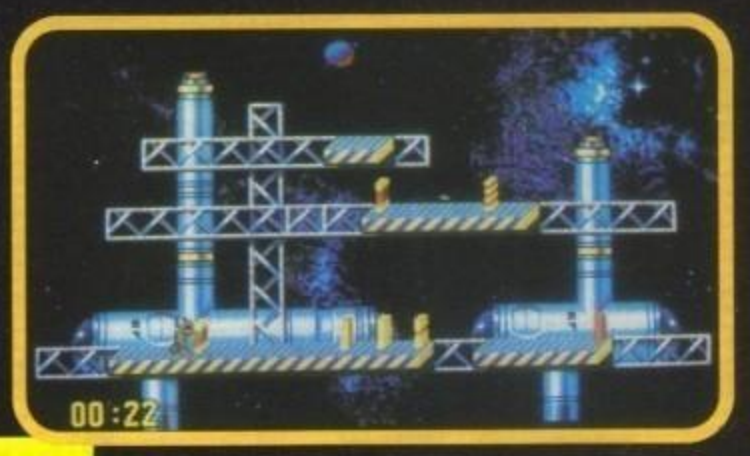
H.T.D. HIGH TECNOLOGY DISTRIBUTION S.r.l.
34121 TRIESTE (ITALY) - VIA ECONOMO 5/A
TELEF. (040) 307.202/3 - FAX (040) 301.229

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

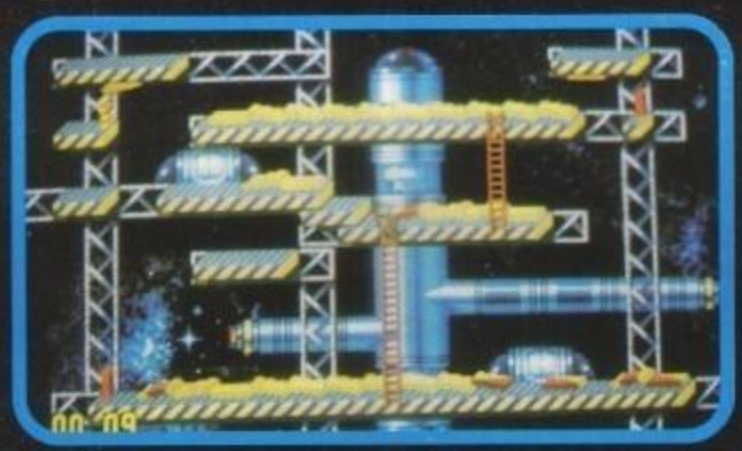
PREVIEW

ocean

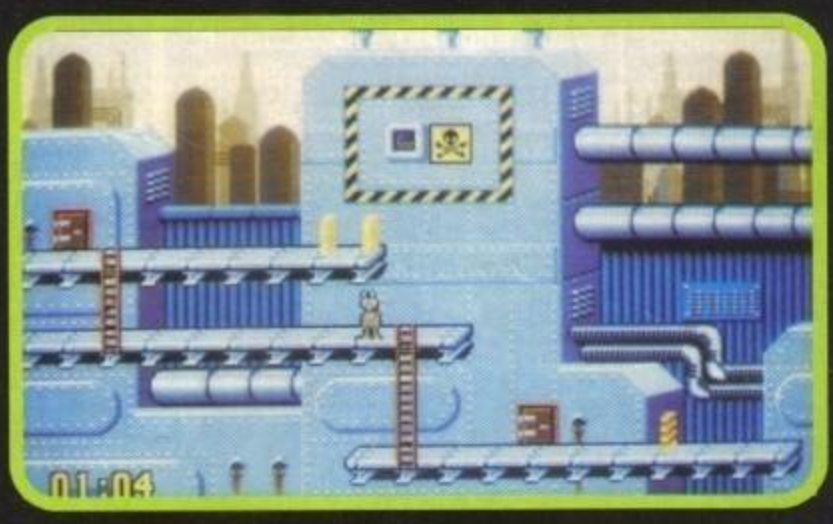


La Ocean in questo periodo si è ripresentata con un sestetto di giochi veramente strepitoso: Parasol Star, Sim Ant, Epic, The Addams Family, Hook e Pushover. Questi ultimi due devono essere ancora finiti, ma tutto lascia ben sperare...

Pushover, secondo il nostro punto di vista, risulterà essere uno dei titoli più innovativi dell'anno, con uno schema di gioco molto simile, ma non del tutto uguale, a quello di Lemmings.



Sostanzialmente è un puzzle, in cui il nostro protagonista, G.I.Ant (una simpatica formica soldato), non deve fare altro che riuscire a buttare giù con un colpo solo tutti i monoliti presenti nel livello. Questi monoliti hanno la forma di parallelepipedo e non sono altro che una sorta di pezzi del Domino. Ce ne sono di diversi tipi, dieci, e ognuno ha effetti differenti dall'altro. Il primo, standard, è completamente giallo e non ha particolari caratteristiche. Poi nell'ordine vengono: lo stopper, completamente rosso, ha la funzione di bloccare gli altri pezzi; lo splitter, giallo e rosso e sezionato orizzontalmente, ha la funzione di sdoppiarsi, generando così due singoli pezzi che cadono in direzioni opposte; l'exploder, giallo e rosso e sezionato verticalmente, se cade, appunto, esplode; il delay, sezionato diagonalmente, ha la funzione di ritardare la caduta dei pezzi; il tumbler, di base gialla con una grossa fascia rossa orizzontale, ha la particolare funzione di continuare a rotolare finché non viene ostacolato da un altro parallelepipedo caduto; il bridger, giallo con una sottile striscia rossa orizzontale, lo dice il nome stesso (come gli altri, d'altronde) ha la funzione di costruire un ponte; il vanish, giallo con due strisce sottili rosse orizzontali, ha la funzione di sfondare i pavimenti; il trogger, che è come l'ultimo solo con tre striscie rosse, è il pezzo finale da abbattere; ed infine c'è l'ascender che come si può benissimo intuire, ha la peculiarità di effettuare un volo verticale (modello rondine in fuga da Giancarlo).



La difficoltà naturalmente viene incrementata da altri due fattori, 1) il tempo, che è limitato e 2) l'uscita, che la maggior parte delle volte è situata in un luogo inaccessibile. Il demo da noi visionato è molto convincente, il sonoro è di ottimo livello con grandi musiche (in stile Lemmings) e stupendi effetti. Stesso discorso per la grafica (anche se lo sprite principale per il momento brilla come un neon impazzito), ben definita, è splendidamente animata, con un sacco di tocchi umoristici.

Il gioco definitivo sarà costituito da ben cento(!) livelli e potrà contare su una varietà di scenari da far rabbrividire perfino un Lemming.

Mi raccomando, restate sintonizzati, contiamo di pubblicare la recensione definitiva sul prossimo numero, e chissà, magari avremo un degno rivale di quello che tutt'oggi considero essere il gioco più innovativo mai creato fino ad ora... Lo aspettiamo con ansia.

Emanuele ed Eloisa Scichilone

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

il negozio di MILANO
via San Prospero 1

PERGIOCO

vendita per corrispondenza in tutta Italia
Tel. 02 / 874580
874593

PERGIOCO

il negozio di ROMA
via Degli Scipioni 109-111

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT *Amiga, PC*

AMI	PC	schede	TITOLO	
19,9	....		1st DIVISION MANAGER	
59,9	....		2 HOT 2 HANDLE	
59,9	....		4 WHEEL DRIVE	SI
69,9	69,90$*	CEV	5 INTELLIGENT STRATEGY GAMES	SI
49,9	....		50 INCREDIBILI GIOCHI!	
59	....		5th ANNIVERSARY	
....	79,90+	CEV	A-10 TANK KILLER	
89,9	....		A-10 TANK KILLER Nuova Vers.	
....	59,90$*	V	A.G.E.	SI
59,9	69,90$	COMP	ACTION MASTERS	
59	....		ACTION PACK	
79,9	89,90$	COMP	AD&D COMPILATION	
29,9	29,90$	CEV	ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	
49,9	59,90+	HCEV	ADVANTAGE TENNIS	
49,9	....		AGONY	SI
59,9	69,90$*	CE	AIR COMBAT ACES	SI
....	69$*	CEV	AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI
39,9	....		AIR SUPPLY	
59,9	69,90$*	COMP	AIR/SEA SUPREMACY	SI
59,9	....		ALCATRAZ	SI
39,9	....		ALIEN WORLD	ITA
59,9	....		ALTERED DESTINY	
19,9	....		ANARCHY	SI
69,9	79,90$	EV	ANOTHER WORLD	SI
49,9	....		ARACHNOPHOBIA	
....	69,90$*	CEV	ARMOR ALLEY	
59,9	59,90$	EV	AWARD WINNERS	SI
....	59,90$	V	B.A.T.	SI
....	59$	EV	BABY JO	
49,9	....		BARBARIAN II	SI
19,9	....		BATMAN THE MOVIE	
69,9	....		BATTLE OF BRITAIN	
....	69,90$	CEV	BATTLECHESS II	
....	49+	COMP	BATTLESCAPES	SI
39,9	....		BEAST BUSTERS	
69,9	....		BETRAYAL	
....	69,90$	CEV	BIG GAME FISHING	ITA
49,9	....		BIG RUN	SI
69,9	72+	CEV	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA
....	69,90*	CEV	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.	
69,9	....		BIRDS OF PREY	SI
59,9	....		BIT IN THE MAGIC CASTLE	ITA
69,9	....		BLACK CRYPT	SI
49,9	....		BLADE WARRIOR	
....	69,90$*	CEV	BLOODWICH	SI
49	....		BOSTON BOMB CLUB	SI
49,9	....		BRAIN BLASTERS	SI
49,9	....		BREACH 2 Enhanced	SI
49,9	....		BRIDES OF DRACULA	ITA
59	....		BRIGADE COMMANDER	
....	79,90*	EV	CADAVER	
....	19,90*		CALIFORNIA GAMES	SI
49	....		CANTON	ITA
19,9	....		CAP'N CARNAGE	
49,9	....		CAPTAIN PLANET	SI
89,9	99,90$	V	CASTLE OF DR. BRAIN	
....	59$*	CEV	CASTLES	SI
....	33$	CEV	CASTLES DATA DISK	SI
59,9	....		CELTIC LEGENDS	SI
59,9	69,90$	EV	CENTURION DEFENDER OF ROME	SI
49,9	....		CHAMPION DRIVER	ITA
....	49,90*	CEV	CHAMPION OF THE RAJ	
49,9	....		CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE	SI
....	69,90$	CEV	CHESS CHAMPION 2175	
59,9	....		CHESSMASTER 2100	
39,9	....		CHIP'S CHALLENGE	SI
59,9	....		CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI
39,9	39,90*	CEV	CISCO HEAT	SI
....	99,90$*	EV	CIVILIZATION	SI
49,9	....		CLIK-CLAK	ITA
....	69,90$*	EV	CONAN THE CIMMERIAN	
69,9	....		CONFLICT: MIDDLE EAST	
....	99,90$*	V	CONQUESTS OF THE LONG BOW	
49,9	69,90$	V	COVER GIRL POKER	
89,9	....		COVERT ACTION	SI
19,9	....		CRAZY CARS	
39,9	....		CRAZY SEASONS	ITA
....	79,90+	EV	CRESCENT HAWKS' REVENGE	
59	....		CRIME CITY	SI
49	....		CROWN	
59,9	....		CRUISE FOR A CORPSE	ITA
39,9	....		CRYSTALS OF ARBOREA	SI
....	79,90+	CEV	D-GENERATION	
19,9*	....		DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALL.	
....	59,90$	EV	DE LUXE STRIP POKER 2	SI
39,9	39,90$	CEV	DEATHBRINGER	SI
19,9	....		DEFENDER OF THE CROWN	SI
59,9	....		DELIVERANCE	SI
49,9	....		DELUXE STRIP POKER 2	SI
49,9	....		DEUTEROS	
49,9	....		DEVIOUS DESIGNS	
49,9	....		DINOWARS	
....	59*	CEV	DISC	
19,9	19,90+	CEV	DOUBLE DRAGON II	SI
49,9	....		DOUBLE DRAGON III	SI
49,9	....		DRAGON FIGHTER	SI
59,9	69,90$	V	DYLAN DOG	ITA
....	69,90+	EV	EARL WEAVER BASEBALL II	SI
49,9	....		ECO PHANTOMS	
....	99,90$*	V	ECO QUEST	
49	59$	EV	ELVIRA The Arcade Game	SI

AMI	PC	schede	TITOLO	
59,9	....		EMPIRE	SI
39,9	....		ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI
49,9	....		ESCAPE FROM COLDITZ	
....	99$	V	ESS MEGA European Station Sim.	SI
....	49,90*	CE	EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI
49,9	....		EXILE	
69,9	....		EYE OF THE BEHOLDER	
....	69,90$*	EV	EYE OF THE BEHOLDER II	SI
....	89,90$	V	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	
79,9	....		F-15 STRIKE EAGLE II	
29,9	29,90$	E	F-16 COMBAT PILOT	SI
69,9	....		F-19 STEALTH FIGHTER	SI
39,9	....		F1 G.P. CIRCUITS	ITA
49	....		FACE OFF ICE HOCKEY	SI
....	109,90$*	V	FALCON 3.0	
59,9	....		FANTASTIC VOYAGE	SI
59,9	59,90$*	$ V	FASCINATION	ITA
49,9	....		FINAL BLOW	SI
39,9	....		FINAL FIGHT	SI
69,9	79,90$	E	FIRE TEAM 2200	
....	79,90+	CEV	FLOOR 13	
59,9	....		FOOTBALL CHAMP	ITA
49,9	....		FOOTBALL CRAZY	SI
49,9	....		FORMULA 1 3D	ITA
49,9	....		FORT APACHE	SI
39,9	....		FUZZBALL	
....	69,90*	CEV	GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER	
39,9	....		GAUNTLET III	SI
....	39,90$*	CEV	GAZZA 2	SI
39	....		GERM CRAZY	
....	49+		GETTYSBURG	SI
19,9	....		GHOSTBUSTERS II	SI
19,9	....		GHOULS'N GHOSTS	SI
....	69,90+	HCEV	GO SIMULATOR	
49,9	49,90$*	V	GOBLIINS	SI
....	49,90$	EV	GODS	
19,9	19,90$	CEV	GOLDEN AXE	SI
49	59$	EV	GOLDEN EAGLE	
79,9	....		GRAND PRIX	
49,9	....		GREAT NAPOLEONIC BATTLES	
....	89,90$	V	GUNSHIP 2000	SI
69,9	....		HALLS OF MONTEZUMA	
39	....		HAMMERFIST	SI
19,9	....		HARD DRIVIN'	SI
49,9	59,90$	EV	HARD NOVA	SI
49,9	....		HARLEQUIN	SI
69,9	79,90$*	CE	HARPOON Nuova Edizione	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON Persian Gulf BS4	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON Scenario Editor	SI
49,9	49,90$*	CE	HARPOON The MED Conflict BS3	SI
89,9	99,90$	V	HEART OF CHINA	
69	....		HEIMDALL	ITA
89,9	....		HERO'S QUEST	
59,9	69,90$	EV	HEROQUEST	SI
49	....		HOT RUBBER	SI
....	99,90+	EV	HOYLE BOOK OF GAMES III	
39,9	....		HUDSON HAWK	SI
49,9	....		HUNTER	
....	119,90$*	CEV	HYPERSPEED	
59,9	....		I PLAY 3D SOCCER	ITA
49,9	....		ILYAD	
49,9	69,90$	HCEV	IMPERIUM	SI
....	69,90$	CEV	INDIANAPOLIS 500	ITA
19,9	19,90$	CEV	INDY Action game	SI
49,9	....		INDY HEAT	SI
19,9	....		INFESTATION	SI
39,9	....		INTERCHANGE	SI
....	19,90+	CE	ITALIA '90	
59,9	....		ITALIAN NIGHT	ITA
33	....		JACK NICKLAUS CLIP ART	
49,9	....		JAMES BOND COLLECTION	SI
....	79,90+	CEV	JETFIGHTER II	
39,9	39,90+	CEV	JETSONS	SI
59,9	....		JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI
39,9	49,90$	EV	KICK OFF 2	SI
19,9	....		KICK OFF 2 GIANTS OF EUROPE	
19,9	....		KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	
19,9	....		KICK OFF 2 WINNING TACTICS	
59,9	....		KID GLOVES II	SI
99,9	99,90$*	V	KING'S QUEST V	ITA
19,9	....		KLAX	ITA
59,9	....		KNIGHTMARE	
79,9	....		KNIGHTS OF THE SKY	
....	79,90+	CE	L'EMPEREUR NAPOLEON 1	
....	49$	HCEV	LA STORIA INFINITA II	ITA
89,9	....		LARRY I	
....	99,90+	HCEV	LARRY III Passionate Patty	
89,9	89,90$*	V	LARRY V	
49	....		LAST BATTLE	SI
49,9	....		LAST NINJA III	SI
49,9	....		LEANDER	SI
69,9	69,90+	CEV	LEGEND	
....	69,90+	CEV	LEMMINGS	
....	49,90$	V	LINKS BAY HILL CLUB CHAMP.COUR	
49,9	....		LOGICAL	SI
19,9	....		LOMBARD RALLY	
69,9	69,90$	CEV	LOOM	
59,9	69,90$	CEV	LORD OF THE RINGS	SI
29,9	....		LOTUS TURBO CHALLENGE	SI
49,9	....		LOTUS TURBO CHALLENGE 2	SI
39,9	....		LUPO ALBERTO	ITA

AMI	PC	schede	TITOLO	
....	99*	HCEV	MAC ARTHUR'S WAR Battles Korea	
19,9	19,90$	EV	MANCHESTER UNITED EUROPE	SI
....	69,90$	HCEV	MANIAC MANSION	ITA
....	59*$	EV	MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI
49,9	49,90$	COMP	MEGA BOX	
69,9	....		MEGA LO MANIA	
39,9	....		MEGA TWINS	SI
....	69,90$	EV	MEGATRAVELLER 2	SI
39,9	....		MERCENARY III	SI
....	59,90$	CEV	MERCHANT COLONY	SI
79,9	....		MICROPROSE GOLF	
69,9	119,90$	V	MIDWINTER II Flames of Freedom	SI
....	79,90+	CEV	MIG-29M SUPERFULCRUM	SI
59,9	69,90$	V	MILLEMIGLIA	ITA
....	99,90$	V	MIXED UP FAIRY TALES	
....	89,90$*	V	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA
49,9	....		MOONFALL	SI
....	39,90$*	EV	MOONSHINE RACERS	SI
69	....		MOVIE PREMIERE	SI
49,9	....		MULTI-PLAYER $OCCER MANAGER	SI
59	....		NAPOLEON I Campaigns 1805-1814	
19,9	....		NAVY MOVES	
39,9	....		NAVY SEALS	
49	....		NECRONOM	SI
39,9	....		NINJA COLLECTION	
19,9	....		NINJA WARRIORS	SI
49,9	....		NOBUNAGA'S AMBITION	
....	99,90+	EV	NOVA 9	
....	79,90$	HCEV	OBITUS	SI
49,9	49,90+	EV	OH NO! MORE LEMMINGS	
19,9	....		ONSLAUGHT	
49,9	....		OPERATION COM.BAT	
49,9	....		ORK	SI
....	19,90$		OUT RUN	SI
39,9	....		OUT RUN EUROPA	SI
....	29,90$	CE	OVER THE NET	ITA
79,9	72*	HCEV	PANZER BATTLES	
49,9	49,90+	EV	PAPERBOY 2	
49	59$	EV	PARAGLINDING SIMULATION	
39,9	....		PARASOL STARS Rainb.Islands 2	
....	69,90$	COMP	PC GAMES	
....	79,90*$	CEV	PERSONAL PRO	
59,9	....		PGA TOUR GOLF	SI
33	33$*		PGA TOUR GOLF DATA DISK	SI
59,9	....		PINBALL DREAMS	SI
49	....		PINBALL MAGIC	
39,9	39,90+		PIT FIGHTER	SI
89,9	99,90$*	V	POLICE QUEST III	
....	69,90$	CEV	POPULOUS	SI
59,9	....		POPULOUS 2	ITA
33	....		POPULOUS WORLD EDITOR	SI
59,9	....		POWERMONGER	SI
33	....		POWERMONGER DATA DISK	SI
39,9	39,90$	HCEV	PREHISTORIC	SI
39,9	39,90+	CEV	PRINCE OF PERSIA	
49,9	59,90$	CEV	PRO TENNIS TOUR 2	SI
59,9	....		QUEST GLORY	SI
49,9	....		R-TYPE 2	
59,9	....		RACE DRIVIN'	SI
19,9	....		RAINBOW ISLANDS	
69,9	79,90$	EV	REALMS	
89,9	99,90$	V	RED BARON	
39,9	....		RETEE!	ITA
....	19,90+	CE	RICK DANGEROUS	SI
....	69,90*	EV	RIDERS OF ROHAN	
99,9	....		RISE OF THE DRAGON	
49,9	49,90$	EV	ROBIN HOOD	SI
39,9	....		ROBOCOD James Pond 2	SI
59,9	....		ROBOCOP 3	
59,9	69,90$*		ROGER RABBIT Raising Havoc	SI
39,9	29,90$*		ROLLING RONNIE	SI
19,9	....		ROTOX	
59,9	....		RUBICON	SI
39,9	....		RUGBY The World Cup	SI
69,9	....		RULES OF ENGAGEMENT	
....	59$	EV	SAMURAI The Way of the Warrior	
49,9	59,90$	COMP	SEA SOFT & SUN	
....	69,90+	CEV	SEARCH FOR THE TITANIC	
69,9	69,90$*	CE	SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA
....	89,90$*	V	SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA
....	99$	EV	SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA
59,9	69,90*$	CEV	SHADOW SORCERER	ITA
19,9	....		SHADOW WARRIORS	
59,9	59,90$		SHADOWLANDS	SI
19,9	19,90+	CE	SHINOBI	SI
....	99,90$	CEV	SHUTTLE	
79,9	79,90$	CEV	SILENT SERVICE II	
33	....		SIM CITY ANCIENT CITIES	
33	....		SIM CITY FUTURE CITIES	
69,9	69,90$	COM	SIM CITY/POPULOUS	
....	89,90+	HEV	SIM EARTH	SI
39,9	....		SMASH TV	SI
49,9	49,90$*	COMP	SOCCER STARS	SI
18	....		SORCERER LORD	
69,9	69,90*$	CEV	SPACE 1889	SI
79,9	89,90$*	CEV	SPACE ACE II: Borf's Revenge	
49,9	....		SPACE GUN	SI
19,9	....		SPACE HARRIER II	ITA
....	89,90$	V	SPACE QUEST 1 Roger Wilco	
89,9	89,90$	V	SPACE QUEST IV	
....	59,90$*	EV	SPACE WRECKED	

AMI	PC	schede	TITOLO	
89,9	....		SPECIAL FORCES	
19,9	....		SPELL BOUND	SI
59	....		SPORT'S BEST	
....	49,90+	CEV	SPOT	SI
39,9	39,90$*	HCEV	SQUASH J.KHAN	SI
....	79,90$*	EV	STAR TREK 25th Anniversary	SI
49	59$	C	STEVE McQUEEN Westphaser	
49	49$	HCEV	STORM MASTER	SI
19,9	....		STRIDER	SI
....	39,90$	EV	STRIKE 2	SI
59,9	....		STRIKE FLEET	SI
....	19,90$		STUNT CAR RACERS	SI
....	49,90$	EV	SUPAPLEX	SI
19,9	19,90$	CE	SUPER OFF ROAD	SI
59,9	....		SUPER SEGA	SI
59	59$	EV	SUPER SKI 2	SI
49,9	....		SUPER SKWEEK	
39,9	39,90+		SUPER SPACE INVADERS	SI
59,9	....		SUPERHEROES	
19,9	19,90$		SUPERLEAGUE SOCCER	
49,9	....		SUSPICIOUS CARGO	
19,9	....		TENNIS CUP	
....	59$	EV	TENNIS CUP 2	
39,9	39,90+	EV	TERMINATOR 2	SI
....	79,90$	CEV	THE BARD'S TALE CONSTR. SET	SI
69,9	69,90$	CEV	THE BARD'S TALE III	SI
....	59,90$*	CEV	THE BASKET MANAGER	ITA
39,9	49,90$*	HCEV	THE BLUES BROTHERS	SI
....	49,90$	CEV	THE FINAL CONFLICT	SI
49,9	59,90$	V	THE GODFATHER (Il Padrino)	SI
....	39,90$	CE	THE GOLD OF THE AZTECS	SI
49,9	....		THE HOUND OF SHADOW	SI
49,9	....		THE HUNT FOR RED OCTOBER	
....	59,90$	EV	THE IMMORTAL	SI
79,9	69,90$*	CE	THE KEYS TO MARAMON	
....	79,90$*	EV	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI
21	....		THE PROMISED LANDS esp.POPULOUS	
....	69,90$*	EV	THE ROCKETEER	SI
39,9	49,90+	CEV	THE SIMPSONS	SI
....	69,90$	EV	THE TERMINATOR	
59,9	69,90$*	COMP	THE TOP LEAGUE	SI
49,9	....		THEIR FINEST MISSIONS Vol.1	SI
....	49,90+	CEV	THEME PARK MYSTERY	SI
49	....		THUNDER BURNER	
39,9	....		THUNDER JAWS	SI
59,9	69$	EV	THUNDERHAWK AH-73M	
....	79,90$	EV	TIMEQUEST	
49,9	....		TIP OFF	SI
49,9	49,90$	CEV	TITUS THE FOX	SI
39,9	....		TOKI	
49,9	....		TOM AND THE GHOST	
49	....		TOP BANANA	SI
19,9	....		TOP SHOTS	
49	....		TOP WRESTLING	ITA
19,9	....		TORNADO GROUND ATTACK	
35	....		TOURNAMENT GOLF	SI
....	79,90$	EV	TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	
49,9	49,90$*	CEV	TURTLES II The Coin-Op	SI
....	69,90*$	E	TV SPORTS BOXING	
....	79,90$	V	TWILIGHT 2000	SI
....	89,90$	V	ULTIMA 7	SI
....	89,90$	CE	ULTIMA SECOND TRILOGY IV-V-VI	
....	89,90$	V	ULTIMA UNDERWORLD	
69,9	....		ULTIMA VI	
39,9	29,90$	C	ULTIMATE GOLF	
39,9	....		UNREAL	
69,9	....		UTOPIA Creation of a Nation	SI
39	....		VECTOR CHAMPIONSHIP RUN	SI
....	79,90$	EV	VENGEANCE OF EXCALIBUR	
49,9	....		VIDEOKID	SI
49,9	....		VIRTUAL WORLDS	SI
39,9	....		VOLFIED	SI
....	69,90*	EV	WARLORDS	
49	....		WARM UP	ITA
69,9	69,90+	CE	WAYNE GRETZKY HOKEY II	
....	35+		WHITE DEATH	
59,9	59,90$	V	WILD WEST WORLD	SI
39,9	39,90+		WILD WHEELS	
89,9	99,90$	V	WILLY BEAMISH	
....	59,90$	EV	WING COMMANDER	
....	99,90$	EV	WING COMMANDER DELUXE EDITION	
....	79,90$	EV	WING COMMANDER II	
49	....		WOLFCHILD	
....	19,90$		WORLD CLASS LEADERBOARD	SI
49,9	....		WORLDS AT WAR	
39,9	49,90+	EV	WRESTLEMANIA WWF	SI
39,9	....		ZARATHRUSTA	SI
49,9	....		ZONE WARRIOR	SI

legenda:
AMI=AMIGA PC=MS/DOS
PC$ = disc 3 1/2 PC* = disc 5 1/4
PC+ = disc 3&5
SCHEDE :H = hercules C = CGA E= EGA
V = VGA COMPIL = COMPILATION
tra: SI= manuale o caricamento in Italiano ITA= anche software in Italiano
I PREZZI SONO IN MIGLIAIA DI LIRE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Jim Power l'abbiamo recensito sullo scorso numero, e crediamo che abbiate già avuto tutto il tempo necessario per poterne apprezzare pienamente l'indubbio valore tecnico e l'estrema giocabilità.
Nel frattempo però nuove sorprese si affacciano dal panorama videoludico tansalpino, vediamo dunque che cosa sta preparando la Loriciel per i mesi a venire...

Prima di partire con le novità vere e proprie un accenno ad un'ottima simulazione sportiva, già da tempo disponibile per PC, che dovrebbe essere presto ultimata anche nella versione Amiga: TENNIS CUP II. Detto questo occupiamoci di BUMPY, un nuovo gioco tipicamente arcade che vi vedrà impersonificare una simpaticissima pallina rimbalzante iperattiva alla ricerca di Bumpette, la sua pallottolina amorosa, che s'è sperduta in circostanze non meglio precisate all'interno di un labirintico mondo incantato. Purtroppo del gioco non abbiamo potuto visionare ancora nulla, anche se a giudicare dalla descrizione sommaria sembra avere più di un punto di contatto con l'annunciato Silly Putty del quale ci occupiamo in altro loco, sempre all'interno di questo stesso numero; l'uscita è comunque prevista per Giugno in tutte le versioni (fra le quali devo segnalare quella su CD-ROM per PC), la recensione potreste quindi trovarla già sul prossimo numero.
Previsto per la fine dell'estate il secondo titolo le cui immagini corredano questa preview, si chiama CARTOONS e si propone come una possibile alternativa a Lemmings. Al gioco prendono infatti parte due personaggi; con il primo, che avanza incurantemente per lo schermo fino ad incontrare un ostacolo o finire malamente la sua camminata, non è possibile interagire direttamente, bisogna quindi utilizzare opportunamente il secondo, un impavido supereroe con tanto di mantello svolazzante, in modo da potergli "aprire" la strada fino a raggiungere l'uscita del livello. La struttura ricorda molto un precedente prodotto Loriciel, Builderland, che però a causa di una programmazione non particolarmente convincente era passato quasi inosservato al grande pubblico; Cartoons presenta invece più di trenta colori su schermo, l'utilizzo di un parallasse a due livelli e una varietà di situazioni problematiche che dovrebbero risultare particolarmente intriganti.
Chiudiamo quindi il discorso con ENTITY, che dovrebbe rappresentare uno dei prodotti di punta Loriciel per il prossimo Natale. In attesa di un'anticipazione più appropriata (che contiamo di proporvi sul prossimo numero), posso già dirvi che dovrebbe risultare perfino migliore e più spettacolare dello stesso Jim Power. Da segnalare senz'altro l'affascinante ambientazione preistorica e soprattutto la felice intuizione del "grafista" (termine coniato per l'occasione dalla simpaticissima Nathalie nel suo "francoitaliano" comunque di tutto rispetto...) di scegliere come protagonista una giovane fanciulla con alcuni attributi ben fuori dal normale...

MAX

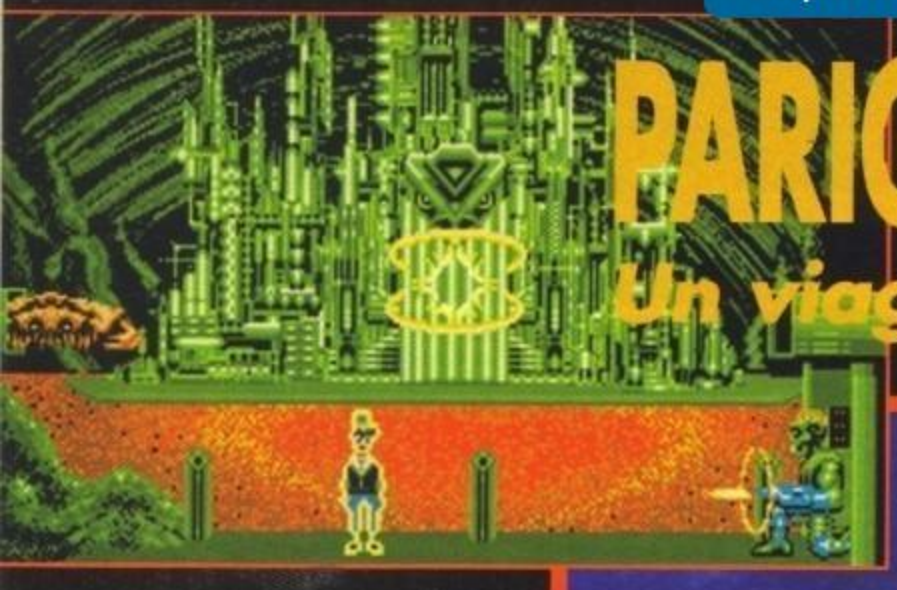
http://www.oldgamesitalia.net/

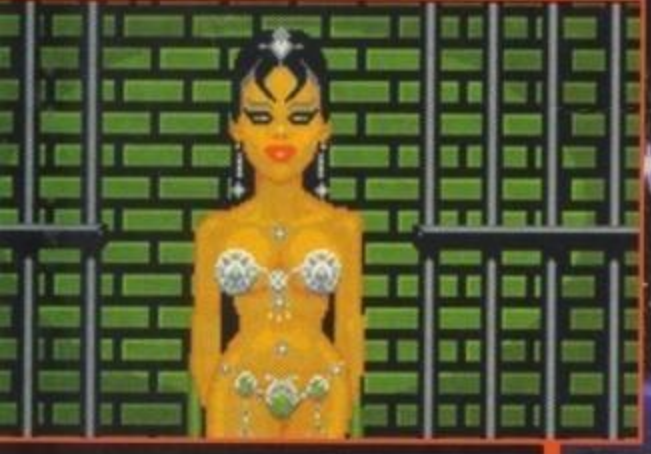
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PARIGI-PIANETA BARGON

Un viaggio al limite dell'angoscia...





È un affare che scotta, ragazzi ! Stavo dando la caccia ad un assassino e mi sono imbattuto negli invasori !

I Bargoniani stanno-**realmente** attaccando la terra per mezzo del gioco **Bargon Attack** : infatti quando sparate ad un Bargoniano sullo schermo, non fate altro che farlo materializzare **realmente** sulla terra. Allora forza ragazzi ! State all'erta e schierate i vostri joystick ! Come lo so ? Chiedetemi piuttosto come faccio a restare vivo !

Dove vado ? Su Bargon, a salvare la terra ! Sì ! senza di me la terra è spacciata !

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

C.T.O.

COKTEL VISION

- Sequenze video (su PC, HD)
- Voci digitalizzate

Disponibile su PC, PC HD, ST, Amiga e presto anche su PC CD-Rom, CDI, CDTV.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Bargon Attack

lo trovate recensito da qualche parte all'interno del numero, nel frattempo...

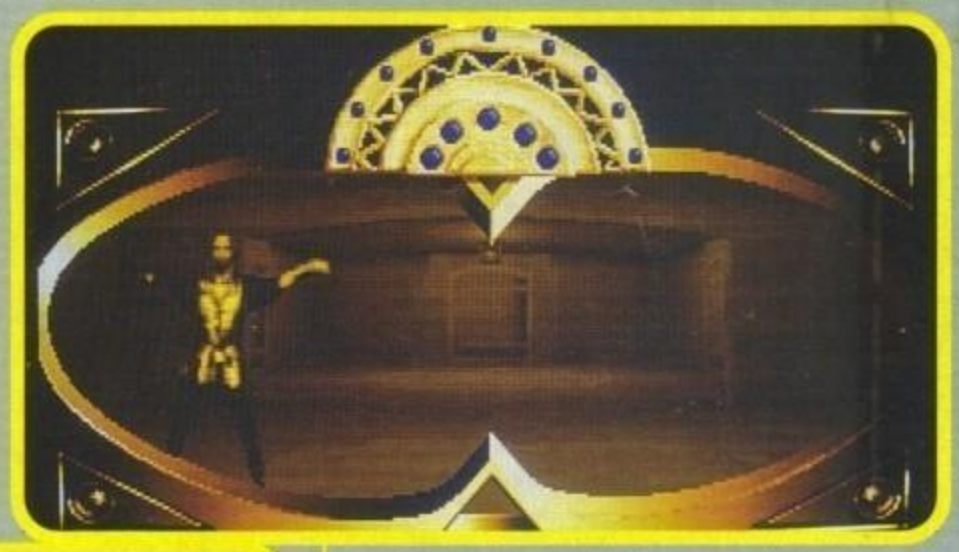
In questo periodo stiamo assistendo al ritorno della "grandeur de France" per quel che riguarda la produzione videoludica. I programmatori francesi infatti si stanno veramente dannando, sfornando giochi appetibili a ritmi da locomotive. Sott'esame abbiamo al momento la Coktel Vision, una Casa che sembra avere la passione dei giochi super-rimpolpati, per intenderci, quelli che vanno su CD-ROM e hanno numeri di tre cifre per i Mb di grafica e/o sonoro. La nostra attenzione va adesso a INCA, la cui data di uscita è prevista per la prossima estate.

Per utilizzare le loro stesse parole, il gioco sarebbe una trasposizione spaziotemporale dell'America ai tempi della sua scoperta, una sorta di enciclopedia giocabile sulle popolazioni, poi sterminate, che l'abitavano. Queste antiche civiltà erano padrone di conoscenze di cui tuttora ci sfugge in parte il significato; pensando alle città dell'Eldorado, a Machu Picchu, a Tenochtitlan (e si potrebbe continuare) ci tornano in mente questi strani popoli che nei nostri vaghi ricordi si fondono in uno. Mi sembra opportuno sottolineare la potenziale dimensione filosofica e antropologica di un'opera simile, che col pretesto del gioco ci fa rivivere misteri quasi sovrumani, innestando nella dimensione ludica possibili soluzioni e spiegazioni a misteri del passato.

Il gioco vero e proprio sarebbe innanzitutto un'esperienza grafica, il cui fascino visivo è destinato a fondersi con la magia di un supporto sonoro sgorgato da rara sensibilità artistica. E' infatti stata posta attenzione alla coordinazione audio/video per ottenere la musica sempre accordata all'immagine, una musica concepita appositamente per espandersi grazie alla potenza del CD.

Il tipo di gioco non è ben precisato, comunque ci saranno scene d'azione che lasceranno al giocatore totale libertà di movimenti, intercalate con sezioni d'avventura più o meno dinamica. Le immagini presentateci del gioco lasciano poco spazio a precise intuizioni circa il loro ruolo (e quindi è difficile estrapolare da esse tipo di gioco e trama), ma in compenso non lasciano alcuno spazio a dubbi sull'elevato livello grafico raggiunto: presumibilmente gli amanti della buona grafica potranno deliziarsi le pupille per un bel po'. Conoscendo i precedenti della Coktel Vision (il più significativo è E.S.S. MEGA), occorre poco per capire che Inca richiederà un Picci con capace ardisco, e immancabilmente serviranno un minimo di MHz per tenere a bada quelle belve affamate che chiamiamo grafica e sonoro. I pochi fortunati che posseggono un CD-ROM stiano con le antenne ben protese, perché sicuramente uscirà la versione "mega" che solo loro potranno gustare. Per adesso non sono annunciate altre conversioni, non si esclude comunque quella Amiga, per il resto vi rimandiamo, come sempre alla futura recensione per la valutazione definitiva.

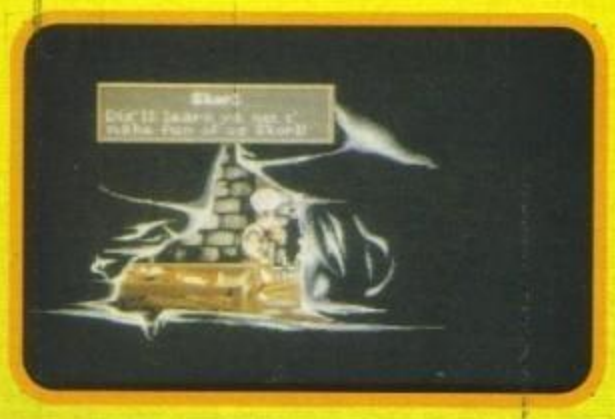
W.B.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Ne abbiamo parlato circa sei mesi fa in un trafiletto intitolato
a più viva memoria sul numero scorso e adesso cerchiamo d
effettivamente si tratti...
Un attimo, ma in questa frase manca un soggetto! Ah già...

LURE OF THE TE

Eccoci nuovamente alle prese con la Virgin, che ci anticipa l'imminente uscita di Lure Of The Temptress. Nel momento in cui starete leggendo queste righe in Inghilterra dovrebbe essere già uscito, e da qui in Italia la distanza si copre facilmente (confidate quindi nella recensione sul prossimo numero). Vi dico subito che questa loro nuova creazione va a irrobustire l'esercito delle avventure con ambientazione fantasy: in particolare il vostro ruolo è quello d'un contadino pesto, stracciato e dal cuore triste, un vero anti-eroe che stava passeggiando bel tranquillo su un cavallino proprio nel giorno sbagliato. Successe infatti che durante una sosta incappò sul sentiero di un'armata di creature piuttosto strane nomate Skorl. Potremmo pensare a loro come a specie di troll, con bruttezza, muscoli e trippa da vendere e intelligenza in perenne difetto. Orbene, il nostro Diermot (così si chiama) alla vista dei nuovi arrivati cercò di convincere il suo cavallo ad una fuga rapida, ma a quanto risulta il cavallo era troppo intelligente: evidentemente pensò che un cavallo scarico fugge meglio di uno carico, e si sbarazzò del suo cavaliere con una sgroppata. Diermot cadde malamente a terra e perse i sensi; così, mentre il furbo quadrupede si imboscava in una vicina foresta, quelle strane bestiacce catturavano il corpo ormai inerte di Diermot per portarlo in una fetida segreta. Quivi avvenne il risveglio, in una cornice ambientale piuttosto scontata: muri dappertutto, finestra irraggiungibile, una sola torcia fumosa e paglia per dormire. Resta da risolvere il problema del pasto: niente paura, a Diermot basta aspettare lo Skorl guardiano e parlargli per capire che sarà lui stesso il pasto, naturalmente per qualcun'altro. Ora, amici avventurieri, gli dareste torto se (così stanti i fatti) il nostro anti-eroe decidesse di squagliarsela? Credo di no, ma a questo punto i suoi guai diventano anche vostri, perché ne assumete il pilotaggio in prima persona.

Di questo gioco abbiamo visto un demo giocabile con introduzione forzata (ossia non interrompibile), che ha mostrato, oltre ad una ben sfruttata grafica MCGA 256 colori, un sistema di gioco con il mondo a tutto video e controllo via mouse, secondo il classico schema punta e premi. Da notare che nel demo funzionava la tastiera, quindi c'è motivo di pensare che anche nel gioco finale sia così. In pratica, i due pulsanti del mouse compiono azioni diverse, tra cui la comparsa di un menu per le varie azioni speciali possibili.

Il vero elemento di interesse di questo nuovo prodotto è comunque il cuore del programma (interamente sviluppato dai Revolution Software): una complessa procedura chiamata Virtual Theatre System (tradotto liberamente: sistema di ambiente virtuale) cui è affidata la gestione indipendente di tutte le componenti ambientali, in particolar modo i personaggi, inclusi nell'avventura. Questi (ci dicono) vivranno tutti la loro vita in modo totalmente indipendente dagli altri, generando così situazioni comportamentali realistiche e permettendo un'interazione più conforme alla realtà. Il giocatore potrà così concentrarsi interamente sul gioco vivendolo e gustandolo appieno, senza dover almanaccare su eventuali imperfezioni riguardo alla gestione interattiva. Potrà scoprire interessanti spunti per i rapporti interpersonali nel gioco, oltre a sperimentare una ragnatela di problemi che ad essi fa capo.Nll gioco funzionerà su PC, Amiga e ST; non è stata resa nota la configurazione per PC né l'eventuale necessità di espansione RAM su Amiga, ma non preoccupatevi: quando ci allungheremo sopra le zampe ve lo sapremo dire con puntuale certezza.

W.B.

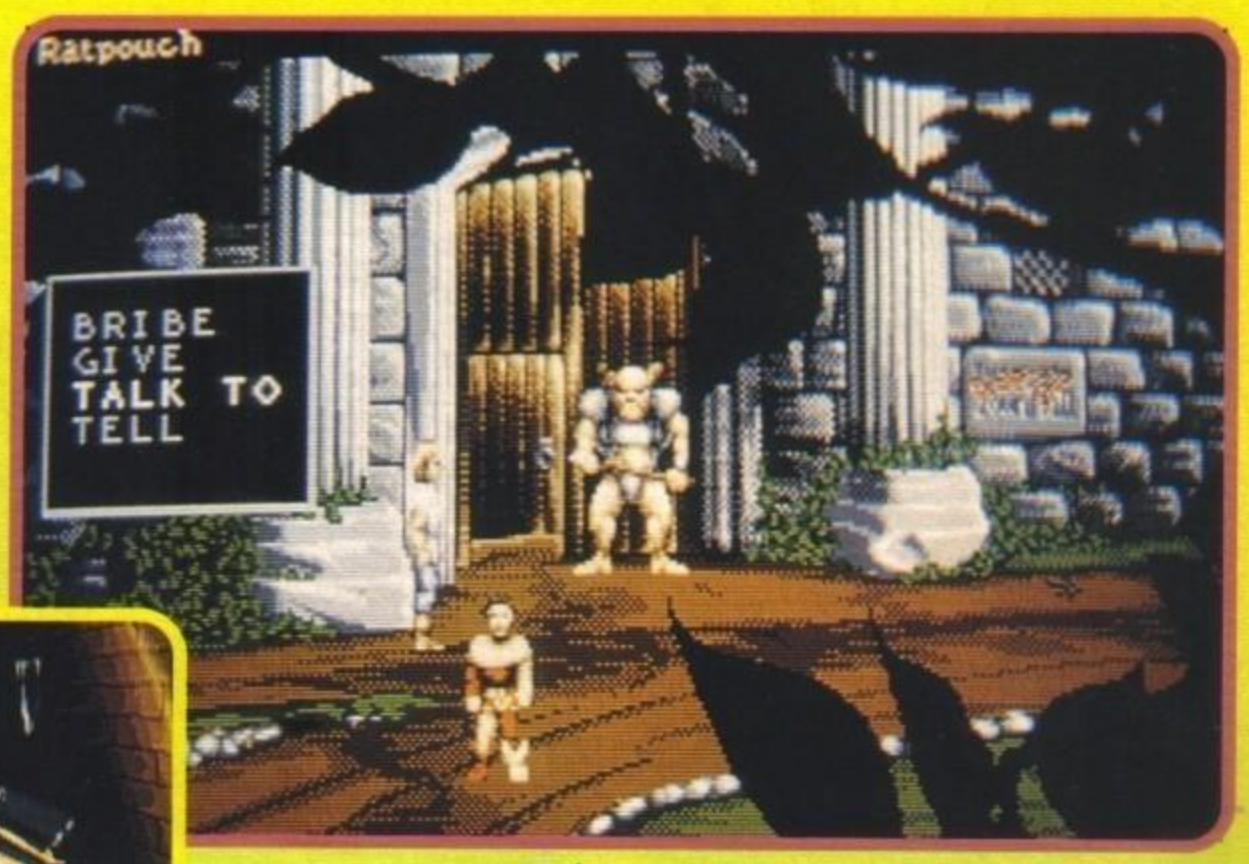
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...tro Virtuale", l'abbiamo riportato
...profondire ulteriormente di cosa

...IPTRESS.



Visto che rimane ancora un po' di spazio, riempiamolo con un secondo approfondimento di un altro dei tanti titoli (sempre targati Virgin) annunciati il mese scorso:

THE LEGEND OF KYRANDIA

Tutti noi ruolisti accaniti conosciamo bene la Westwood: oltre al famoso Eye of the Beholder, che ha avuto il suo bravo seguito sempre per opera loro, ha sfornato diversi importanti titoli del genere. Adesso si parla addirittura di un'intera serie che prenderà il nome "Fables and Fiends", di cui Legend of Kyrandia sarebbe il primo volume. L'ambientazione è sempre secondo i dettami dell'avventura fantasy, ma con l'importante differenza che tutte le forme di armi fisiche sono state messe al bando. L'accento cade sulla magia, e ci è stato annunciato che almeno un dieci per cento del tempo di gioco sarà trascorso lanciando incantesimi.
Il personaggio principale sarà Brandon, il cui nonno è stato trasformato in roccia dal perfido giullare Malcom. Brandon dovrà quindi riuscire a tirare il collo a Malcom prima che commetta altre nefandezze, senza trascurare il suo povero nonnino che dovrà esser riconvertito in carne e ossa.
Durante i suoi viaggi per Kyrandia, Brandon incontrerà una variopinta galleria di caratteri, tra cui una gran sacerdotessa e la decana degli alchimisti che gli spiegheranno alcune magie per dare grattacapi a quel beota perverso di Malcom.
Del gioco si son viste solo due foto che mettevano in evidenza un'eccellente grafica PC a 256 colori, realtà ormai consolidata nel mondo IBM. Purtroppo non è noto alcun dettaglio sullo schema di comando, che non è direttamente intelligibile dalle immagini. La configurazione è un altro mistero (posso comunque dirvi che ci sarà sicuramente una sensazionale versione su Cd Rom, ndMax), ma il gioco sarà disponibile per Picci e Amiga in autunno, quindi c'è tempo di scoprire parecchio.

W.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

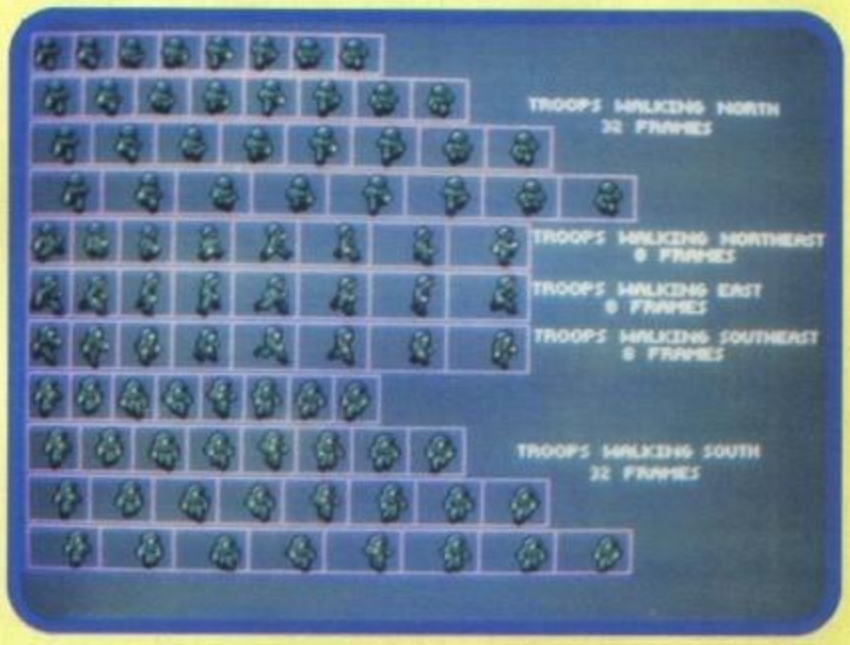
Virgin

IL GIOCO CONTINUA...

Continua la carrellata di'approfondimento delle ultime novità della Virgin che, per l'occasione, ha deciso di stupirci con un gioco simil-Lemmings e col seguito di Jimmy White, che si chiamerà semplicemente Pool. Non ci credete? Leggete quanto segue.

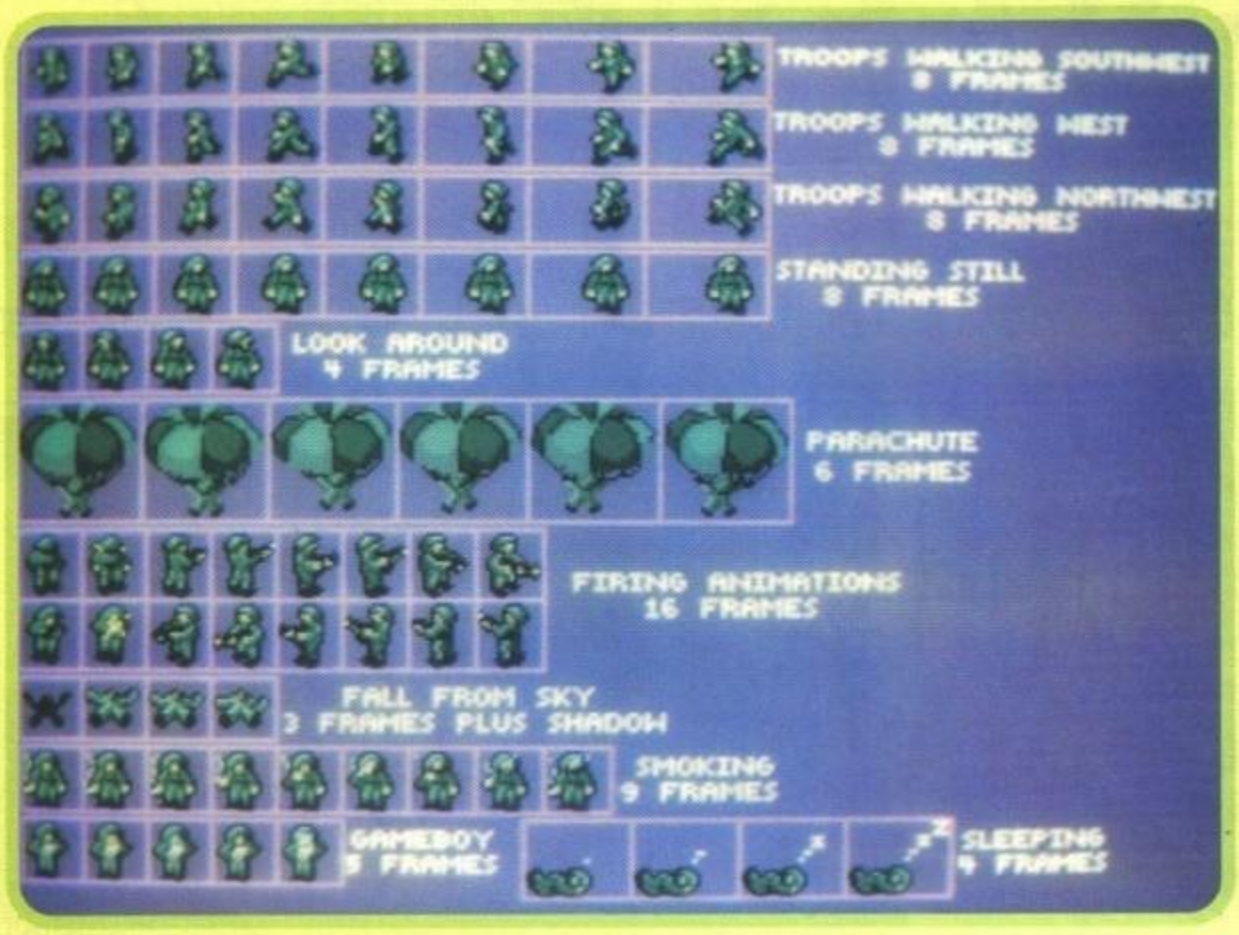
ROOKIES

Immaginatevi un sergente che si appresta a dare ordini alle sue reclute diligentemente in attesa. Basta guardarsi un qualsiasi film di stampo militare o bellico per riuscire a visualizzare un quadretto del genere. Ma immaginatevi ora il viso paonazzo del sergente e le sue urla disperate all'indirizzo delle reclute indisciplinate e completamente in disordine. In questo caso basterebbe guardarsi "Stripes - un plotone di svitati" oppure un qualsiasi episodio del genere "Scuola di polizia".
E pare che sia proprio il vostro caso: quello di comandare un plotone di novellini che di guerre non capiscono niente e di guidarli felicemente attraverso 100 (cento!) missioni.
Fin qui poco o niente di particolare, salvo il minuscolo dettaglio, che il risultato finale ricorderà piuttosto da vicino un'ipotetica versione bellica di Lemmings.
L'interfaccia utente, infatti, sarà di tipo punta e clicca e i vostri omini avranno le loro brave caratteristiche e il loro armamento standard, a seconda del quale si comporteranno in un certo modo.
Ad esempio l'omino armato di semplice pistola sparerà un colpo, farà una bella pausa per la ricarica e poi un altro colpo ancora. Analogamente, una recluta armata di mitra sparerà dieci colpi in rapida successione, procederà alla ricarica e poi riaprirà il fuoco.
Più interessante, ad esempio, il comportamento degli addetti al mortaio: a causa della scarsa precisione del mezzo balistico, andranno avanti per tentativi a cercare di centrare il bersaglio assegnato. Non mancheranno comunque altri armamenti come lanciafiamme o esplosivi.
E non mancheranno nemmeno alcune chicche come i soldati che, lasciati troppo tempo inattivi, decidono di punto in bianco di "inventarsi" un mezzo di svago fumacchiandosi una sigaretta, grattandosi la cervice o addirittura andando a fare un bisognino in un cespuglio!
Ed è ancora niente: pare che sarà contemplata la possibilità di gioco in simultanea dove i due giocatori, ovviamente, dovranno scegliere una delle opposte fazioni e scannarsi proprio come accadeva anche in Lemmings.
Le cento missioni del gioco dovrebbero, a maggior ragione, offrire sicuramente una difficoltà crescente molto ben calcolata. Si comincerà, infatti con un semplicissimo assalto alla fortezza con nemici che pare non sappiano fare altro che bighellonare o portare i cani a spasso, per finire con obiettivi sovrumani del tipo "distruggi tutto da solo quella diga ultra-difesa lì a destra e allaga quell'enorme isola lì a sinistra". Per fortuna ogni missione avrà la sua brava password in modo da consentirvi di skippare quelle già completate.
Contrariamente a quanto potreste pensare, però, il gioco sarà in 3D isometrico e presenterà sicuramente una bella mole di



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



grafica e animazione. I soli scenari, ad esempio, saranno almeno tre: notturno, desertico o nevoso (e, si presume, anche quello diurno normale). Non parliamo poi delle diavolerie belliche che saranno disponibili: carri armati, aerei, elicotteri, reticoli spinati (elettrificati e non) o postazioni varie.

Il gioco, ovviamente, è ancora in fase di ultimazione, ma ormai tutti i dettagli grafici e non sono definiti e non ci resta che aspettare ancora un po' per poter avere tra le mani la versione per Amiga con 1 Megabyte di RAM. Non si sa ancora niente, invece, al riguardo di altre versioni. Ma come sempre vi rimandiamo al prossimo numero (o a uno dei prossimi numeri) per un'eventuale update più dettagliato se non addirittura per la recensione definitiva.

G.B.

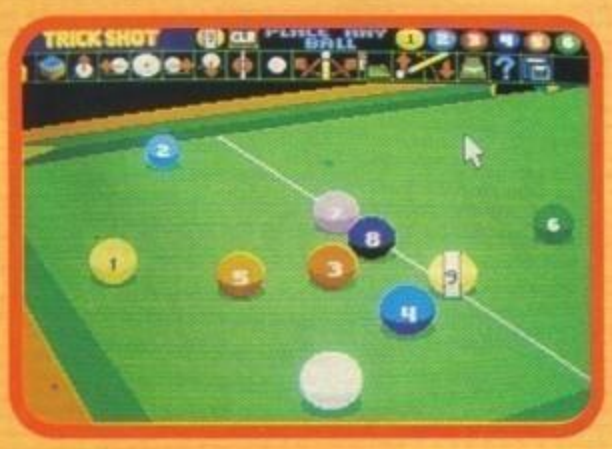
POOL

Il gioco di biliardo più stupefacente in assoluto per Amiga (e per tutti gli altri computer), Jimmy White's Whirlwind Snooker, è praticamente di ritorno.

Non so se vi ricordate il punto debole del gioco succitato e il che non è impossibile se vi siete limitati a lasciarvi ubriacare dalla sua incredibile velocità e fluidità. Ma c'è anche chi (come me), dopo una lunga serie di partite, non è riuscito a digerire troppo bene la faccenda dello scarso numero di varianti di gioco disponibili. E che scarso! C'è n'era solo una: lo snooker inglese, punto e basta!

E infatti qualcuno ha deciso di rimediare, anche se non come vorremmo esattamente noi (cioè riprogrammando una versione estesa di Jimmy White con un numero decente di varianti di gioco).

Attualmente il programmatore, il bravo Archer McLean, è al lavoro per ritoccare le routine del suddetto software in modo da adeguarle alle regole del Pool, gioco che in Italia è sicuramente più famoso dello Snooker. Ma non pensate si tratti di una semplice riveduta del programma, perché è praticamente certo che le palle saranno finalmente numerate come necessario. Tutto questo senza contare un paio di modifiche aggiuntive che sono ancora tenute al riparo da orecchie indiscrete, ma che saranno sicuramente il punto di forza della versione definitiva.



Fermo restando che l'effettiva fluidità e velocità del prodotto finale è quasi scontata, è sicura anche l'implementazione di due set di regole diverse, rispettivamente per il gioco a otto e nove palle.

Come sempre aspettiamo con ansia. E chissà che in futuro non salti fuori anche la carambola!

G.B.

IO CI PROVO...

E' una notizia da prendersi assolutamente con le molle (tipica da 'Voci di Corridoio"), ma sembra che il nostro buon Archer sia tentato di ritornare una seconda volta sul luogo del delitto, e più precisamente per realizzare un seguito all'acclamatissimo IK+ (International Karate Plus, per i meno preparati)... Io ve lo dico così, come una chiacchiera, che comunque cercheremo di documentare quanto prima! MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

10% DI SCONTO
PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

Aperto anche il Sabato

Tutti i giochi qui sotto descritti sono realmente disponibili; salvo esaurimento delle scorte

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

PREZZI MAI VISTI!

NEO GEO + ALIMENTATORE + CAVO SCART L. 588.000

JOYSTICK MAX 330 L. 118.000
MEMORY CARD L. 58.000

ALPHA MISSION II *	**L.**	**238.000**
BASEBALL STAR P. *	**L.**	**188.000**
BLUE'S JOURNEY *	**L.**	**188.000**
BURNING FIGHT	L.	288.000
CROSSED SWORD	L.	288.000
EIGHT MAN	L.	288.000
FATAL FURY	L.	288.000
FOOTBALL FRENZY	L.	348.000
GHOST PILOT *	**L.**	**238.000**
GOLF TOP PLAYER *	**L.**	**188.000**
KING OF THE MONSTERS *	**L.**	**238.000**
LAST RESORT	L.	288.000
LEAGUE BOWLING *	**L.**	**128.000**
LEGEND OF SUCCESS OF JOE	L.	288.000
MAGICIAN LORD *	**L.**	**188.000**
MUTATION NATION	L.	288.000
NAM 75 *	**L.**	**98.000**
NINJA COMBAT *	**L.**	**188.000**
OYBER LIP *	**L.**	**99.000**
PUZZLED *	**L.**	**98.000**
RIDING HERO *	**L.**	**188.000**
ROBO ARMY *	**L.**	**238.000**
SENGOKU *	**L.**	**238.000**
SOCCER BRAWLN	L.	288.000
SOCCER FRENZY	L.	348.000
SUPER BASEBALL		
IN THE YEAR 2020 *	**L.**	**238.000**
SUPER SPY *	**L.**	**188.000**
TRASH RALLY	L.	288.000

*** OFFERTE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE**

RICHIEDI IL NOSTRO NUOVO LISTINO

SUPER FAMICOM L. 428.000

OFFERTA!
SUPER FAMICOM CON IL GIOCO "SUPERMARIO LAND" L. 498.000

ACRAISERS	L.	78.000
ADDAMS FAMILY	L.	138.000
AREA BB	L.	98.000
ARIANA	L.	138.000
ASTROLAISER	L.	98.000
AUGUSTA GOLF	L.	138.000
BARD'S NIGHTMARE	L.	138.000
BATTLE COMMAND	L.	148.000
BATTLE DODGEBALL	L.	138.000
BATTLE GRAND PRIX	L.	138.000
BIG RUN	L.	98.000
B. LAMBEER C. BASKET	L.	138.000
BLUES BROTHERS	L.	148.000
BOWEUZAL	L.	88.000
BULLS VS LAKERS	L.	128.000
CASTELVANIA/DRAGULA	L.	148.000
CHESS MASTER	L.	128.000
COTRA SPIRITS	L.	128.000
D-FORCE	L.	138.000
DARIUS TWIN	L.	118.000
DIMESION FORCE	L.	138.000
DODGE DANPEI	L.	138.000
DRAGON'S LAIR	L.	148.000
DREAM TV	L.	128.000
DUAGEON MASTER	L.	148.000
EARTH DEFENCE FORCE	L.	128.000
EQUINOX	L.	138.000
F1 EXAUST HEAT	L.	138.000
F1 ROC	L.	138.000
FINAL FANTASY	L.	138.000
FINAL FIGHT	L.	128.000
FINAL FIGHT GUY	L.	138.000
FIRE PRO-WRESTLING	L.	148.000
GAMBA L. BASEBALL	L.	128.000
GOEMON	L.	128.000
GPX CYBER FORMULA	L.	138.000
GRADIUS III	L.	108.000
GUNDAM '91	L.	108.000
HOLE IN ONE	L.	138.000
HOOK	L.	138.000
HYPER ZONE	L.	98.000
JHON M. FOOTBALL	L.	138.000
JOE AND MAC	L.	128.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L.	138.000
LEMMINGS	L.	128.000
MAGICAL TARUTO	L.	128.000
MATTRICK HERO	L.	128.000
MISTICAL NINJA	L.	148.000
MONDEY JIRO	L.	128.000
NCAA BASKETBALL	L.	148.000
PACHINKO WARS	L.	138.000
PAPER BOY	L.	98.000
PGA TOUR GOLF	L.	138.000
PILOT WINGS	L.	98.000
POPOLOUS	L.	78.000
PRO BASEBALL	L.	128.000
PRO FOOTBALL	L.	128.000
PRO SOCCER	L.	128.000
RAIDEN DENSETSU	L.	128.000
RANMA 1/2	L.	148.000
RIVAL TURF	L.	118.000
ROBOCOP II	L.	138.000
ROCKETEER	L.	128.000
RPM RACING	L.	118.000
SD GREAT BATTLE	L.	128.000
SILVER SAGA	L.	148.000
SIM CITY	L.	98.000
SIM EARTH	L.	98.000
SMASH TV	L.	128.000
SOUL BLADER	L.	98.000
SPANKY'S QUEST	L.	128.000
SPINTAGE WORLD	L.	138.000
S. ADVENTURE ISLAND	L.	148.000
SUPER ALESTE	L.	148.000
SUPER BATTLE TANK	L.	138.000
S. CHINESE WORLD	L.	98.000
SUPER EDF	L.	138.000
SUPER FAMISTA	L.	138.000
S. FIRE PRO-WRESTLING	L.	138.000
S. FORMATION SOCCER	L.	138.000
S. GHOUST & GHOST	L.	118.000
SUPER MARIO WORLD	L.	118.000
SUPER MOMOTARD II	L.	138.000
SUPER OFF-ROAD	L.	118.000
SUPER PINBALL	L.	148.000
SUPER R-TYPER	L.	138.000
SUPER STADIUM	L.	118.000
SUPER TENNIS	L.	118.000
SUPER WAGYAN LAND	L.	118.000
SUPERVALIS	L.	138.000
SUZUKY AGURI'S F1 SPEED	L.	138.000
SYVALION	L.	138.000
THUNDER SPIRITS	L.	118.000
TOP RACER	L.	128.000
ULTIMATE FOOTBALL	L.	138.000
ULTRA BASEBALL	L.	128.000
WONDER BOY	L.	148.000
XARDION	L.	138.000
Y'III	L.	118.000
ZELDA	L.	148.000

PC ENGINE GT L. 548.000

Vasto assortimento giochi!

...no ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035
UFFICIO SPEDIZIONI: Telefono (02) 33000036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

ORDINA SUBITO TEL. 39260744

LA NEWEL srl PRESENTA NELLA SUA QUALITÀ DI UNICO DISTRIBUTORE NAZIONALE IL - LASER DISK GAME -

Quante volte abbiamo desiderato di potere giocare a casa nostra a tutti quei giochi con la tecnologia del Laser come Dragon's Lair, Space Ace, Fire Fox, Thayer's Quest e tanti altri. Ebbene, grazie al lettore Laser PIONEER ed un computer tutto ciò diventa possibile.

Il sistema consiste oltre al lettore ed un Computer in un'interfaccia che consente al Computer il diretto controllo del lettore Laser. È così possibile l'utilizzo di tutti quei giochi Laser che ai tempi si trovavano solo nelle sale giochi.
Sono attualmente disponibili interfaccie per i seguenti Computer:
Commodore Amiga, Atari ST-STe, IBM - PC compatibili, Commodore C-64 e in via di sviluppo anche per la serie Macintosh.

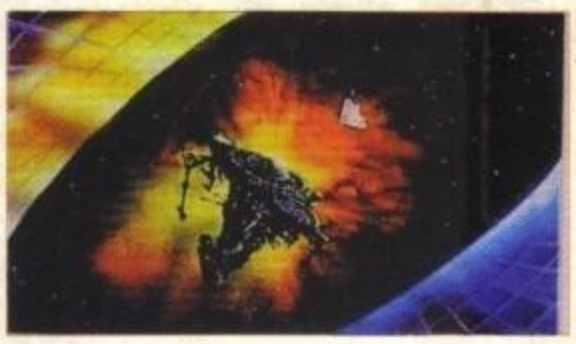
NEW NEW

Interfaccia ad infrarossi in dotazione per la versione IBM - PC compatibili ora disponibile anche per Amiga.
ECCEZIONALE!!!

Titoli disponibili

Dragon's Lair

Thayer's Quest



Space Ace

Titoli in progettazione

Don Quixote
Louvre 1
Casino Royale 1
Casino Royale 2
Thayer's Quest II
Space Harrier
Super Hng-On
Astron Belt
Fantasy Zone
Orpheus
Fire Fox
Framed Up
Cobra Command
Mach II
Mach III
Afterburner
Mac Dump
Darius
Scramble
Shadow of the Star
Voyage to the New World

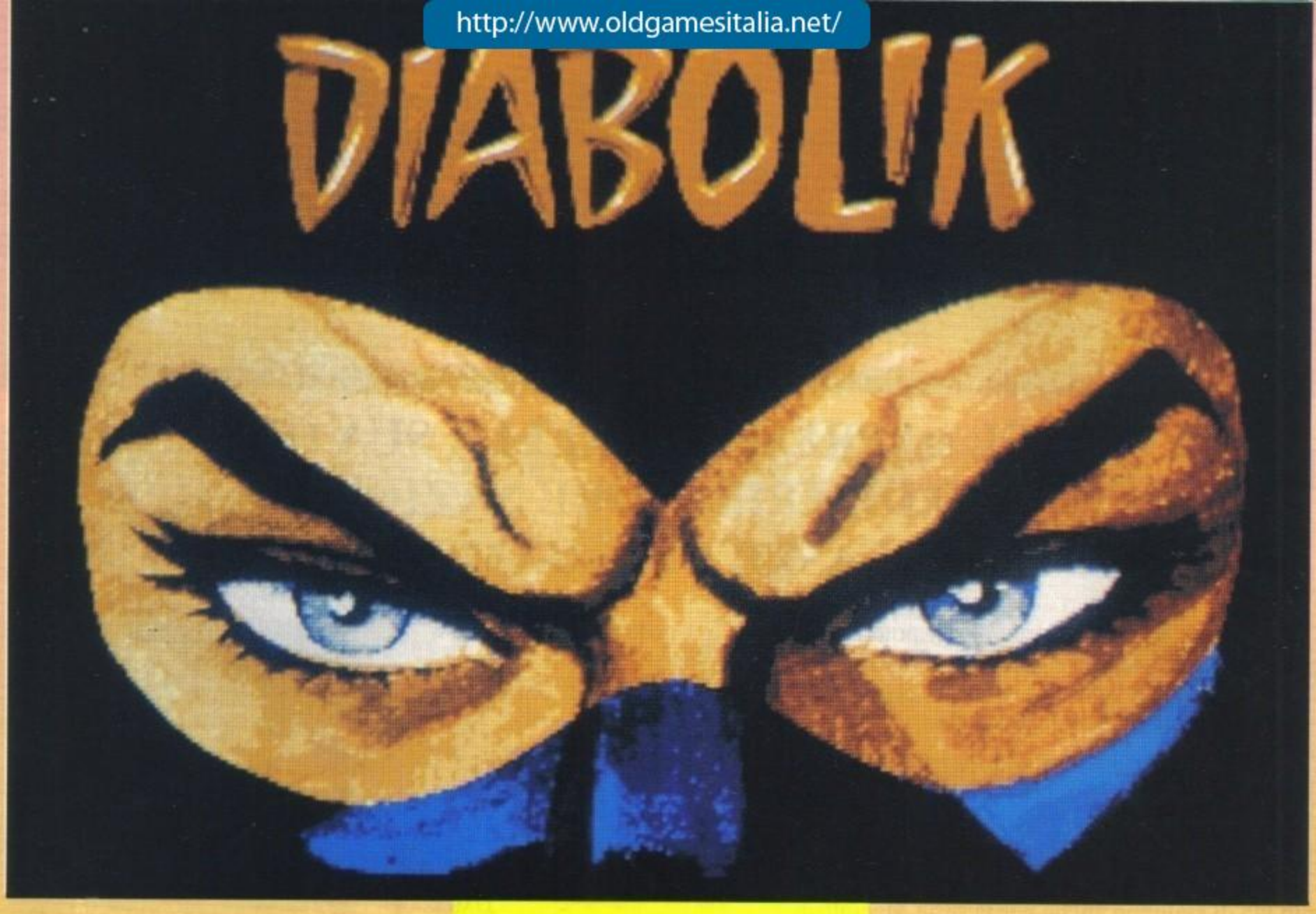
NEWEL
Buono di Lire 100.000
presentando questo tagliando.
Il buono è valido solo acquistando il sistema completo (Lettore Laser, Interfaccia, Software, Dragon's Lair)
(Il buono non è cumulabile)

Tutti i prezzi sono sempre IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DIABOLIK



UN DIAMANTE PER DIABOLIK

Ne avevamo già parlato molto sommariamente qualche numero addietro, ma adesso che la programmazione di quest'attesissima licenza Simulmondo è proceduto a ritmo spedito c'è sembrato il caso di vedere come effettivamente stiano volgendo le cose...

Definire in poche parole il mestiere del caporedattore di una rivista come TGM non è affatto semplice, posso però dirvi che due sono gli attrezzi "principi" dai quali questa razza camaleontica traggono la vita: il Macintosh redazionale e l'apparecchio telefonico... Se il primo riguarda indubbiamente l'attività notturna più abituale (fortunatamente ristretta a quel fatidico finesettimana mensile (sovente con "strascico") di chiusura numero) alla quale questi curiosi esemplari devono loro malgrado rassegnarsi, per via del principio dell'inderogabilità della correzione dei testi, del perfezionamento dei sempre fino troppo numerosi articoli a loro attribuiti, del confezionamento del materiale da inviare alla grafica, etc, etc... Il secondo rappresenta invece il preminente compagno d'avventura della fase antecedente le succitate operazioni conclusive, oggetto consacrato a quell'ossessivo rapporto telefonico indagatore che permette, non senza perseveranza da parte nostra, e indubbio rompimento di tutte le software house del globo (per non parlare degli impareggiabili responsabili delle principali aziende distributrici italiane, per i quali è comunque già avviato un procedimento di beatificazione in virtù del martirio quotidiano a cui sono solito sottoporli...), di strappare in tempo utile tutte quegli articoli esclusivi che sempre più spesso, e sempre con massima soddisfazione, riusciamo a proporvi all'interno dei nostri numeri.

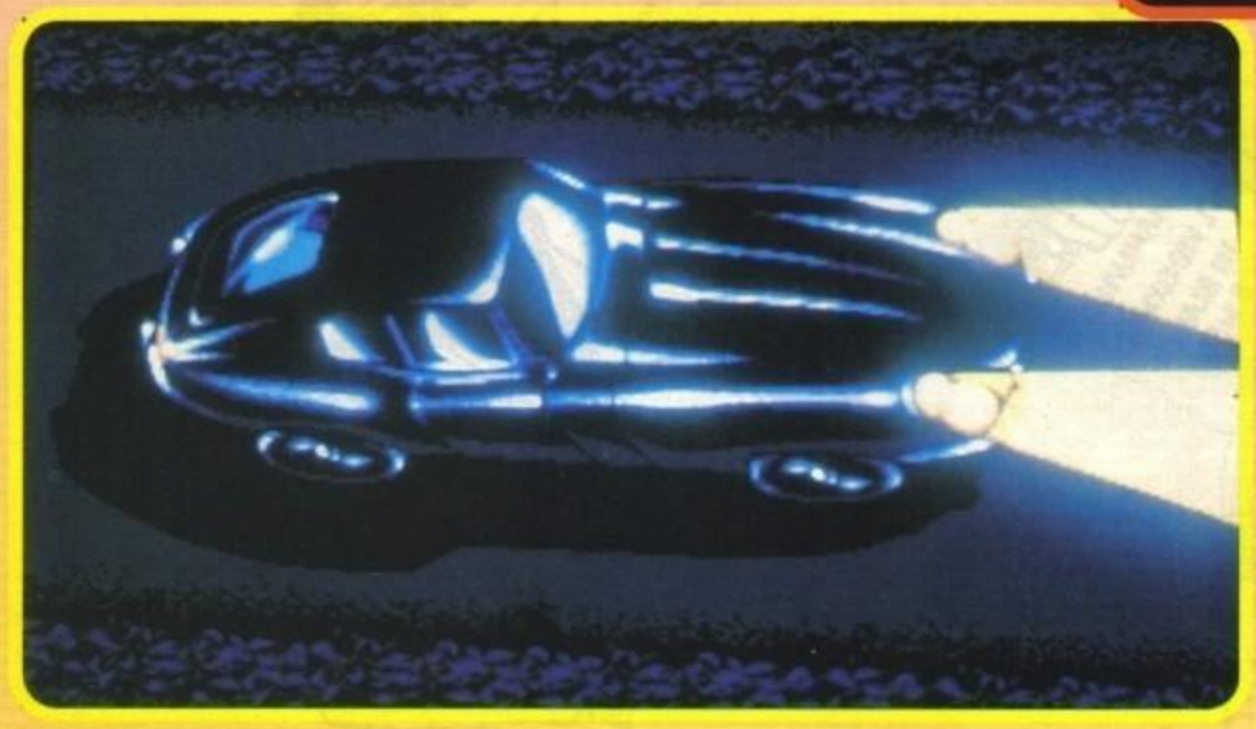
Conclusa qui questa premessa (saltata fuori all'improvviso senza particolare

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

motivazione, a volte le mani cominciano a digitare all'impazzata sulla tastiera, e questo è quello che accade se il fenomeno si verifica nel bel mezzo di un articolo), che comunque, per come è stata improntata, ed è bene precisarlo, non vuole assolutamente significare scarsa disponibilità da parte di nessuno (anzi!), ma solo tratteggiare brevemente alcuni passaggi editoriali che tutto sommato potreste trovare anche interessanti, pas-



siamo finalmente al contenuto di una lunga telefonata con quella sagoma di Ivan Venturi che mi ha illustrato come procede il progetto Diabolik...

E partiamo quindi con il titolo ufficiale: DIABOLIK: INAFFERRABILE CRIMINALE.

A differenza di quanto accaduto per

Dylan Dog, il gioco non è ispirato a nessun albo originale in particolare, trattandosi di una nuova e completa sceneggiatura che sarà comunque supportata, anche questa volta, da un albo inedito di dodici pagine incluso nella confezione.

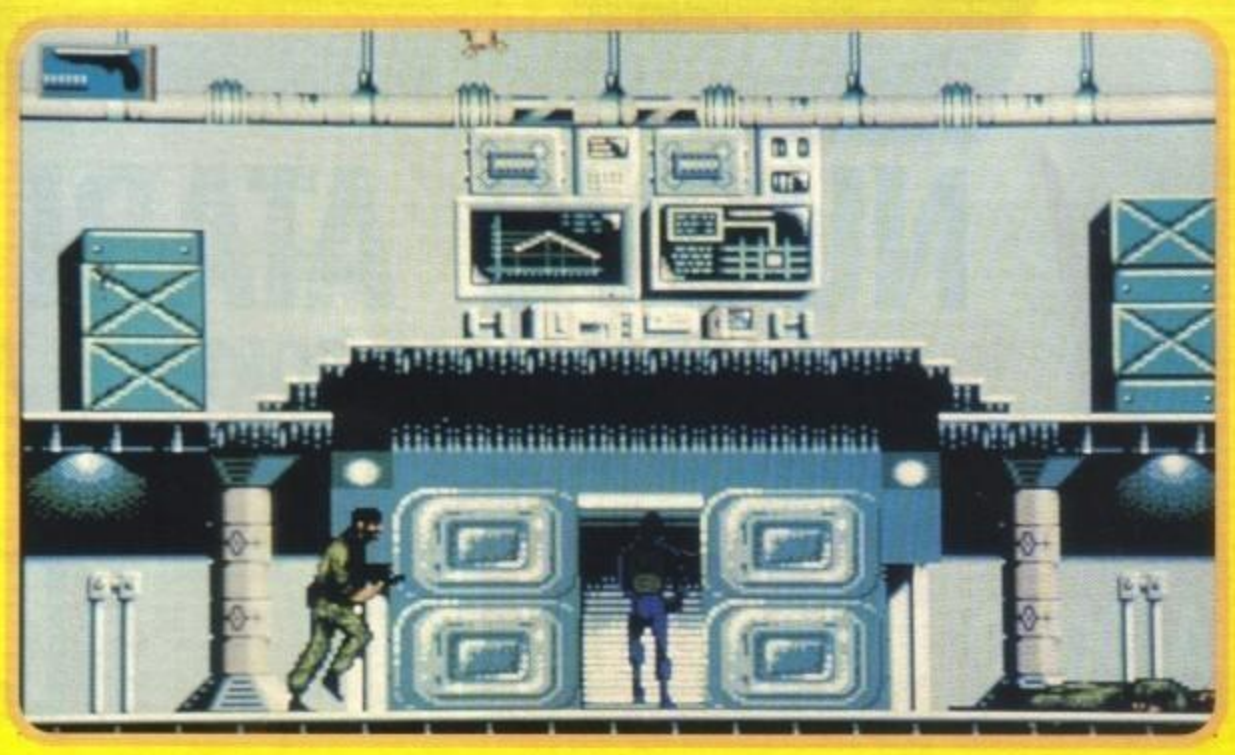
La vicenda narra di un arcimiliardario dalle attività piuttosto clandestine che s'è recentemente impossessato di uno spropositato quantitativo di diamanti. Il suo nome è Nelson Larque e alcune fonti attendibili individuano nell'acquisto di questa partita una semplice copertura per un pezzo ancora più prezioso: la Gemma di Salomone, un'inestimabile zaffiro purissimo un tempo incastonato nella corone dell'omonimo e leggendario Re.

Inutile dire che il nostro caro Diabolik ha immediatamente posato gli occhi su una simile, possibile, refurtiva.

A quanto pare i diamanti sono custoditi in un bunker accerchiato da una regione boscosa in prossimità degli stabilimenti industriali di Larque. La fedele e come sempre efficientisima Eva Kant (anche lei attivamente presente all'interno dell'avventura, assieme a Ginko), ha nel frattempo reperito i piani di sicurezza della struttura fortificata, pochi secondi più tardi Diabolik è già saltato alla guida della sua Jaguar nera per raggiungere la sua destinazione... E questo è solo l'inizio.

Come struttura fondamentale Diabolik ricorda abbastanza Dylan Dog, fondali molto curati, buone animazioni (eccellente l'"arrampicaggio" in perfetto stile Prince of Persia), abbondanza di schermate grafiche (sempre viste lateralmente) da esplorare, e piccoli enigmi da risolvere. Rispetto al precedente titolo, però, si è voluto privilegiare uno svolgimento meno complesso, più lineare; sul quale è stata intelligentemente incastonata una nuova componente "interattiva" di dialogo che rappresenta senz'altro l'innovazione più importante di questo nuovo titolo. Lo svolgimento della fase arcade è infatti intervallato da una quarantina, circa, di animazioni durante le quali Diabolik dovrà, mediante la semplice selezione della frase alternativa più appropriata, venire a conoscenza di alcune informazioni indispensabili per il perfezionamento del colpo. Particolare attenzione lo merita senz'altro l'incontro con l'avvenente moglie di Larque (per le cui fattezze, parole testuali di Ivan, si sono ispirati a Cyndi Crawford...), anche se l'inattacabilità morale di Diabolik è ormai ufficialmente riconosciuta... Arrivati a questo punto non mi rimane che ricordare a chi va il merito di tutto questo. I programmatori: Stefano Balzani (già autore di Dylan) per la versione Amiga, Giuseppe e Andrea Alleva per quella PC; Gianluca Gaiba per il sonoro; Michele Sanguinetti (anche lui già impegnato in Dylan) e Massimiliano Calamai per la grafica. Il concept e la supervisione sono invece da attribuire allo stesso Ivan Venturi. Con questo è tutto, chiudo annunciando la data di uscita che sarà (con ogni probabilità) il prossimo mese di Settembre.

MAX



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NUOVO ATARI LYNX

IL VIDEOGIOCO PORTATILE A COLORI CON GRAFICA A 16 BIT E SUONO STEREO A 32 BIT

A SOLO 189.000 LIRE

In vendita presso tutti i migliori negozi di giocattoli e di Hi-Fi

ATARI VIDEOGAMES

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21
20095 Cusano Milanino (MI) - Tel. 02/6134141

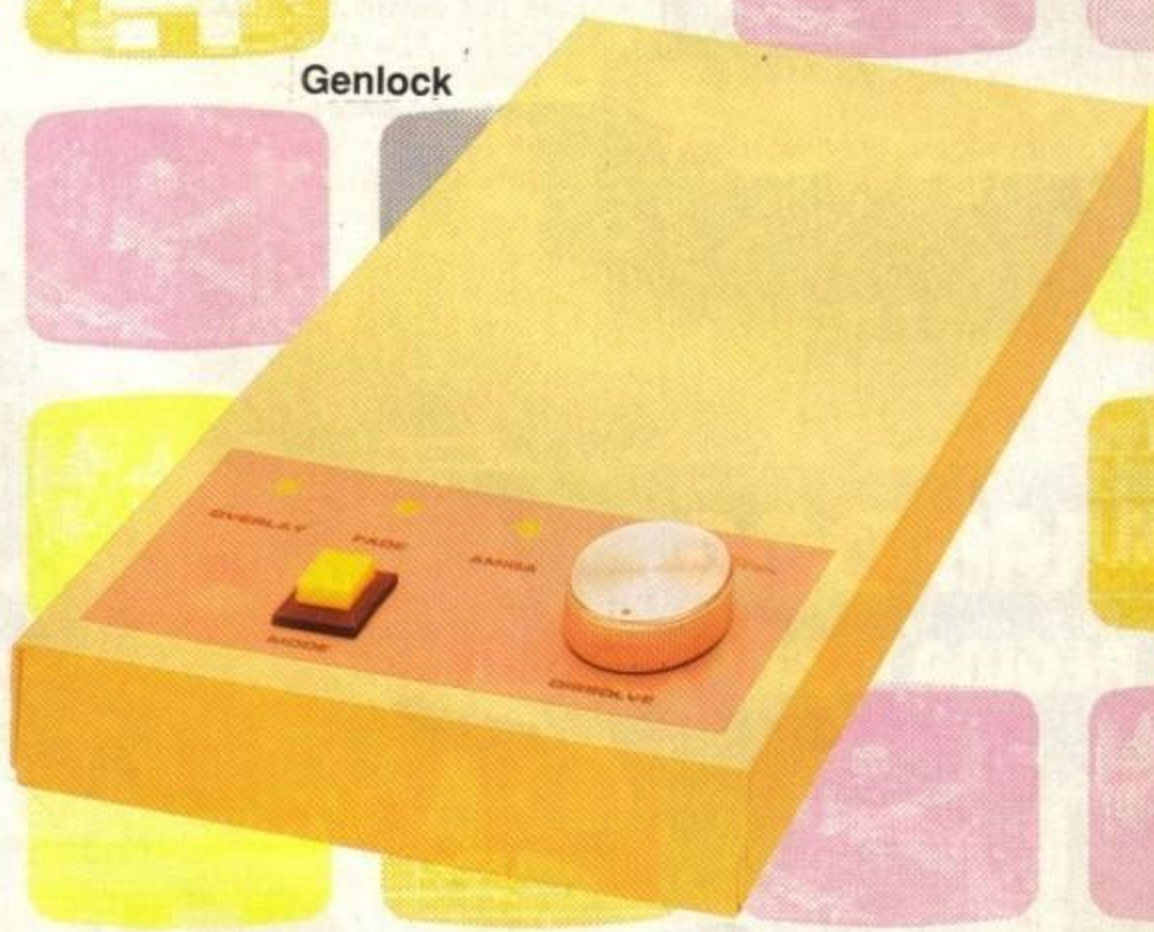
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

RocGen

GENLOCK FOR AMIGA
RG300C

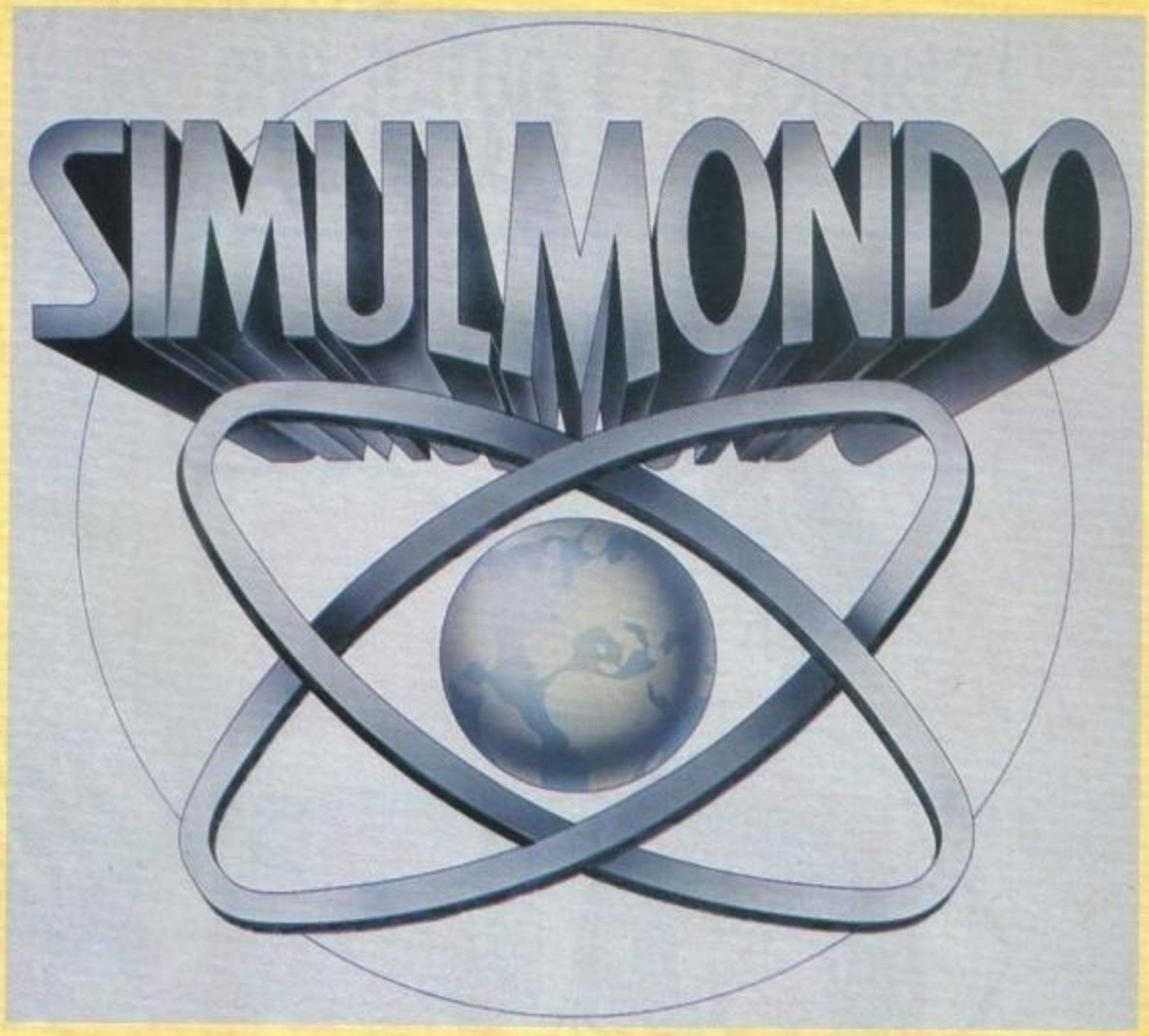


ROCTEC

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

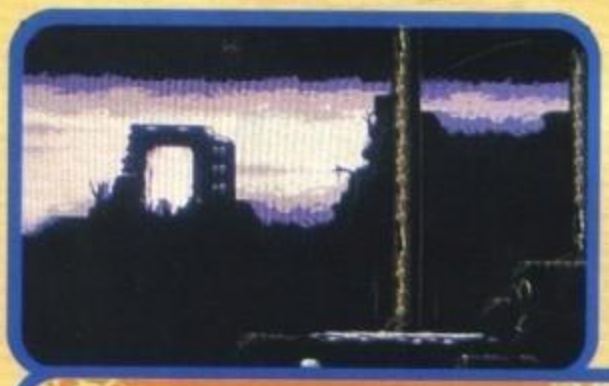
http://www.oldgamesitalia.net/



Dopo aver letto le due pagine d'anteprima dedicate al gioco di Diabolik avreste potuto anche pensare che lo speciale dedicato all'inarrestabile casa bolognese, a cui si fa riferimento anche in copertina, fosse finito lì... Sbagliavate.
E in effetti le vere novità cominciano proprio ora, e proseguono per altre quattro pagine ancora con tutta una serie esplosiva di nuovi prodotti che abbiamo il grande piacere di presentarvi in esclusiva...

Credevate veramente che l'incubo fosse già finito? Che, una volta svelato il mistero degli Uccisori, sareste potuti tornarvene tranquillamente al vostro galeone? Illusi! Anche questa volta Dylan è riuscito a cacciarsi nei guai, e voi lo seguirete nuovamente attraverso chissà quali avventure... Ormai lo dovreste aver capito

PROSSIMAMENTE SIMULMONDO...



da soli, visto l'incredibile successo ottenuto dalla prima avventura (che sarà, notizia dell'ultima ora, addirittura allegata alle nuove confezioni dell'Amiga 600), è infatti in arrivo anche un secondo entusiasmante episodio delle avventure videosimulate del Detective dell'Impossibile più amato dagli italiani: DYLAN DOG in... "LA REGINA DELLE TENEBRE".
Correre dietro ai gonnellini, possibilmente con un paio di belle gambe sotto, è indubbiamente una delle attività più gratificanti che ci siano al mondo (nonostante i possibili insuccessi che, almeno nella realtà, potrebbero di tanto in tanto verificarsi. Ma l'importante è non abbattersi...), e questo il nostro Dylan l'ha ormai imparato da tempo (e anche bene), solo che questa volta la fanciulla in questione è una misteriosa "telepresenza", e le cose non sembrano seguire esattamente la consueta trafila (volo diretto per la camera da letto più vicina)...
Posso aggiungere a

DYLAN DOG
LA REGINA DELLE TENEBRE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

questo punto come la nuova avventura sia liberamente ispirata a tre albi particolarmente celebri: La Regina Delle Tenebre, Ritorno al Crepuscolo e Storia di Nessuno; e questo, almeno per i lettori più appassionati, dovrebbe già costituire un'indicazione più che consistente sul possibile sviluppo della vicenda (che comunque non intendo approfondire, almeno per il momento).

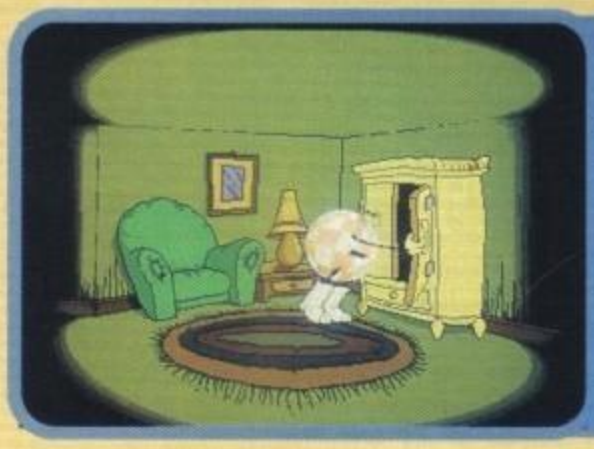
Passando finalmente al gioco vero e proprio posso dirvi che quest'ultimo ricorda abbastanza il primo episodio (del quale saranno mantenute le splendide animazioni), anche se l'ambientazione (tendenzialmente infernale) sarà questa volta all'aperto e quindi nel complesso molto più varia. Per quanto riguarda invece la struttura, si è voluto ovviare alla precedente eccessiva tortuosità, privilegiando una maggiore linearità e una difficoltà meno esasperata, a questo si deve doverosamente aggiungere che sono state inserite (sulla falsariga di quelle di Diabolik) delle spettacolari scene animate d'interazione con gli altri personaggi, che interverranno all'improvviso in determinate occasioni.

Passando alla programmazione vale la pena ricordare come sia stata affidata, anche in questo caso, alle ormai riconosciute qualità di Stefano Balzani per la versione Amiga, Giuseppe e Andrea Alleva per quella PC, mentre la grafica è, come sempre, a cura di Michele Sanguinetti, il sonoro opera di Gian Luca Gaiba, e il tutto su soggetto e sceneggiatura dell'onnipresente Ivan Venturi.

Con questo mi sembra di aver esaurito il materiale in mio possesso, vi lascio quindi alle succosissime foto e alla prossima recensione che, essendo l'uscita annunciata per il prossimo Settembre, faremo di tutto per proporvi su quello stesso numero.

DYLAN DOG
ATTRAVERSO LO SPECCHIO

Finito di parlare di Dylan Dog... Continuiamo pure a farlo! Visto che anche l'avventura animata, della quale ci eravamo tempestivamente occupati qualche numero fa, sembra essere ormai arrivata alle strette finali. Come dovreste ormai sapere il gioco è ispirato agli albi numero 10 e 44 (Attraverso lo Specchio e Riflessi di Morte), e si prospetta come un'esperienza atipica e veramente affascinante che vi vedrà ancora una volta protagonisti nel mondo dell'ignoto. L'uscita è prevista per l'autunno.



ECSTASY

Passiamo quindi a un interessante puzzle game sviluppato da un nuovo gruppo di programmatori, chiamati Trecision Software, al loro titolo d'esordio. Si chiama ECSTASY è sarà "spacciata" come la "Simuldrug" ufficiale della Simulmondo. Il gioco non presenta (ovviamente) alcuna controindicazione specifica, anche se si potranno senz'altro verificare, per via dell'elevata giocabilità, casi di preoccupante assuefazione. Come struttura di base può ricordare, seppur molto allo lontana, l'ormai consueto termine di paragone per i prodotti di questo genere... Tetris. Staremo a vedere, dovremmo comunque poter essere più precisi nel prossimo mese di Ottobre.

Chiudiamo quindi qui questa prima carrellata con 1st CHESS TUTOR, un ottimo simulatore di scacchi realizzato in collaborazione con la società 2 Torri. Simulatore che vuole però rappresentare, oltre al più ostico degli avversari da affrontare, anche il maestro più indicato per chiunque si avvicini per la prima volta a quello che rappresenta senz'altro il gioco di riflessione per eccellenza... Il prodotto sarà presto disponibile per PC (grafica VGA e Ray-Tracing), anche lui durante il prossimo autunno.

1ST CHESS TUTOR

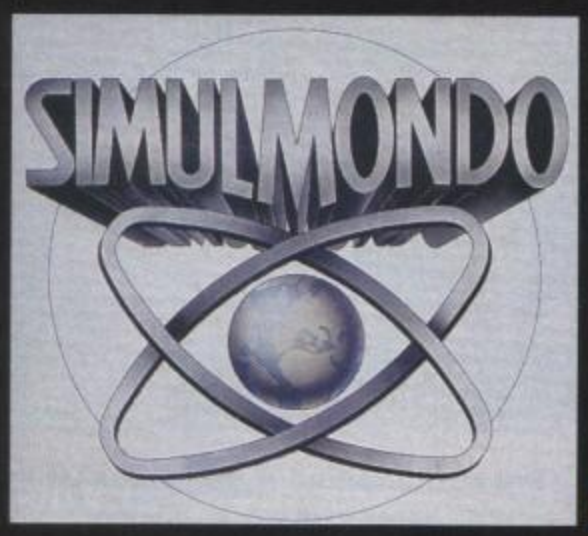
Con questo è per il momento tutto, ma lo spettacolo continua voltata la pagina...

MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



SPORTIVAMENTE SIMULMONDO

Adesso che siete stati messi al corrente di tutte le nuove produzioni "fantasy" targate Simulmondo, torniamo pure al loro terreno di battaglia da sempre preferito: quello delle simulazioni sportive...

Prima di cominciare con le novità vere e proprie un breve accenno a un paio di prodotti che troverete già sul mercato, si tratta più precisamente di BASKET PLAYOFF (disponibile nella sola versione PC) e una compilation chiamata SIMULSPORTS 1 che comprende Formula 1 3D, Italy 90 Soccer, I Play 3D Soccer, Basket Manager e F1 Manager. Dovrebbe essere inoltre disponibile anche un'edizione speciale di

Football Champ riadattata al campionato appena concluso.

Detto questo possiamo partire alla grande con un primo titolo che non posso certo negare d'avermi veramente entusiasmato: 3D WORLD SOCCER.

Lo sviluppo del progetto è affidato anche questa volta alle sapienti mani degli stessi autori dei precedenti 3D Soccer e Football Champ e si preannuncia sicuramente come una delle simulazioni più spettacolari e complete mai realizzate.

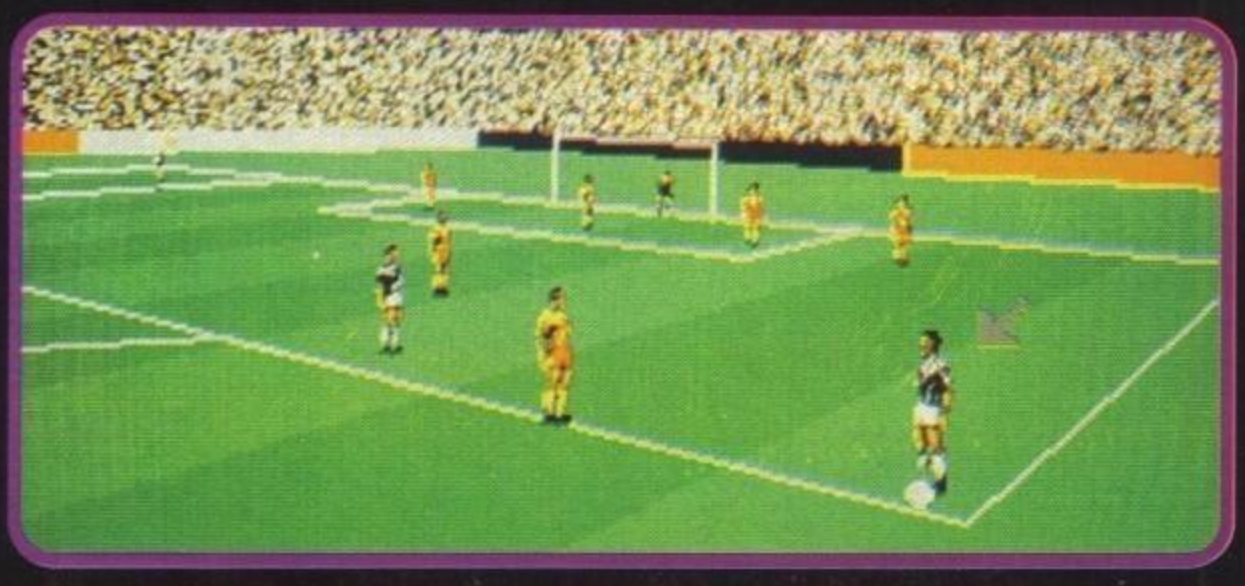
3DWS rappresenta infatti per la Simulmondo un gioco di calcio di terza generazione, risultato di anni di lavoro e riassunto globale di tutta quella fondamentale esperienza (errori compresi) accumulata con i suoi predecessori. Quella che avrete far le mani sarà a tutti gli effetti un'evoluzione di Football Champ, ma al tempo stesso definirlo come "semplice evoluzione" non potrebbe non risultare drasticamente riduttivo nei confronti di un prodotto che si spinge ben oltre, rompendo definitivamente tutte quelle barriere che hanno da sempre ostacolato il perfetto funzionamento della visuale in prima persona.

Cosa possiamo dire per giustificare una simile affermazione? Immaginate d'involarvi in una fuga travolgente sulla fascia laterale, cosa succede quando arrivate in prossimità della linea di fondo? Visuale zero, necessità di girarsi e poi valutare le condizioni per un possibile traversone: irrealistico, macchinoso e soprattutto assai poco gratificante. E qui arriva la novità, il programma aggiorna automaticamente la prospettiva dalle spalle del giocatore che controllate in quel frangente, garantendo sempre una visione di gioco completa e quindi una coinvolgente continuità nell'azione. Il sistema è infatti studiato per ottimizzare in tempo reale l'angolo visuale, ricalcolando anche le effettive dimensioni dei vari giocatori in ogni posizione del terreno di gioco. Fantastico!

Ma non è certo tutto qui... Mi dilungherò comunque poco sulle fantastiche animazioni perché troverete un box ad esse dedicato, ma non ci sono dubbi che l'effetto finale sul campo è quanto di più realistico mi sia mai capitato di vedere.

Proseguiamo passando al sistema di controllo che, anche in questo caso, porta con sé parecchi accorgimenti di cui parlare. Il giocatore sotto il vostro controllo sarà infatti identificato da una freccetta, con una semplice pressione del tasto si può quindi effettuare l'azione più ovvia in ogni circostanza (passaggio corto/in profondità, tiro se si è all'interno dell'aria di rigore, contrasto se si affronta un avversario con la palla, cross una volta arrivati sul fondo...), con una pressione più prolungata si può però optare anche per una o più "evoluzione" alternativa per ogni singola circostanza, lasciando così ampissimi margini di scelta al giocatore.

Prima di chiudere un breve riferimento al rivoluzionario editor interno sviluppato sempre dal nostro intraprendente Mario Bruscella che ha consentito al tattico Gaetano Dalboni di sviluppare, con la massima semplicità, i molteplici schemi delle varie squadre. Ho avuto l'opportunità di verificarne il funzionamento dal vivo e vi posso dire che ricorda un po' una della



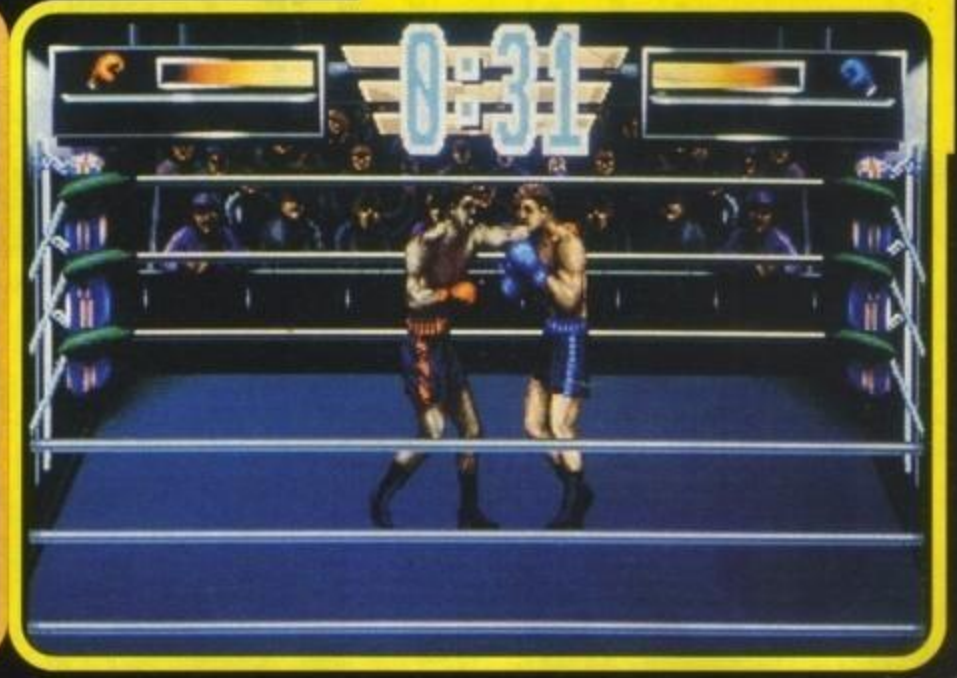
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

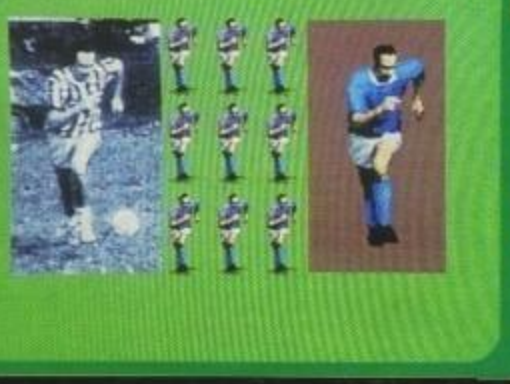
3D WORLD TENNIS

3D WORLD BOXING



opzioni di Player Manager, permettendo di stabilire l'esatta posizione sul campo di ogni singolo giocatore in funzione della posizione corrente della palla (valutando anche tutti gli spostamenti potenziali...). Voi, ovviamente, non credo proprio che potrete accedervici, ma fa senz'altro piacere vedere tutto quello che sta "dietro" gli effettivi spostamenti delle squadre in campo, evitando opportunamente convulse ammucchiate del genere "tutti sulla palla"!
Con questo è più o meno tutto, non mi rimane che annunciarvi la data di uscita prevista per il prossimo Natale, il gioco dovrebbe essere pronto molto prima (la versione che ho avuto modo di provare m'è sembrata già molto avanti), ma la Simulmondo si vuole giustamente riserbare tutto il tempo necessario per una fase testing molto approfondita. Tutto questo per permetterci di avere alla fine fra le mani un prodotto rivoluzionario e probabilmente senza paragoni sul mercato... Posso assicurarvi fin d'ora che in casi come questi l'attesa sarà pienamente ripagata, parola di Max!
Riprendiamo con un breve accenno agli altri due titoli della nuova serie 3D World dei quali ci eravamo già occupati qualche numero addietro: 3WORLD TENNIS e 3D WORLD BOXING.
Anche in questo caso il lavoro è già in una fase abbastanza avanzata (l'uscita è in questo caso prevista per il prossimo autunno), ho testato entrambi i giochi e mi hanno dato l'impressione di un qualche cosa di estremamente curato, molto ben sviluppato e soprattutto particolarmente giocabile e realistico.
Volendo spendere un paio di parole al riguardo posso dirvi che il tennis prevede una moltitudine di punti di vista possibili (compreso quello dalla pallina!), mentre la boxe fa perno sulle dimensioni "esagerate" dei pugili, dimensioni che non sembrano andare affatto a discapito delle animazioni e soprattutto della giocabiltà.
I giudizi con i pareri definitivi sono come sempre rimandati alle future recensioni, ma non credo ci sia modo alcuno, anche facendo un folle ragionamento per assurdo, di poter in ogni caso rovinare tre nuove simulazioni potenzialmente in grado di imporsi fra le migliori per ogni disciplina, complimenti Simulmondo.

MAX



DIGITALIZZAZIONI ANIMATE...

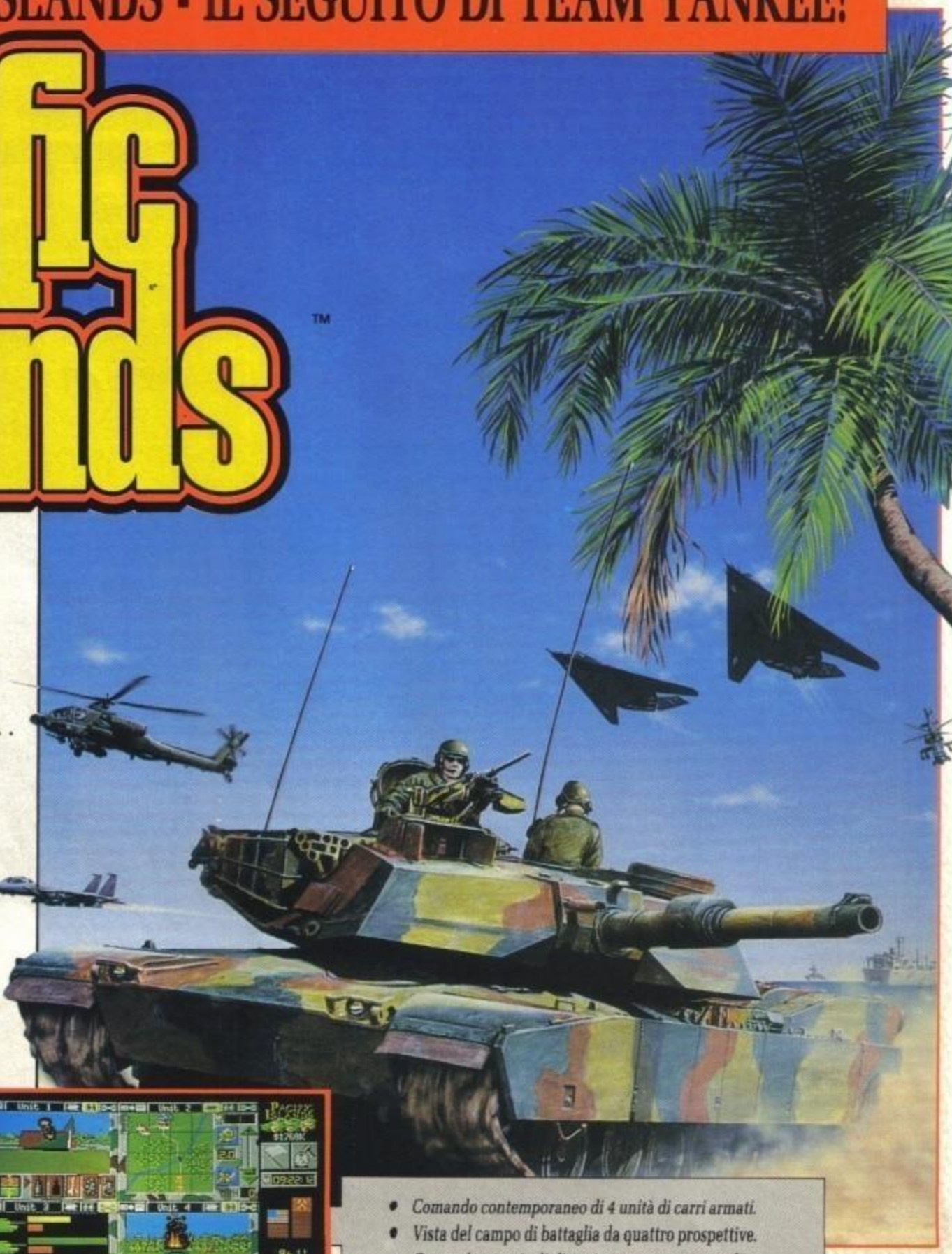
Uno degli aspetti più clamorosi di 3D World Soccer sono senza dubbio le incredibili animazioni dei vari giocatori. Risultato di una serie di riprese con telecamera (effettuate in un vero campo di calcio), a cui ha fatto seguito quella di digitalizzazione, ultimata poi dai ritocchi e la ricolorazione degli sprites con il DPaint. Come risultato otteniamo tutta una serie di stop di petto, colpi di testa, tackle in scivolata, lanci lunghi, parate... che sembrano riprodurre fedelmente quelli dei nostri beneamini domenicali (l'incornata è di Gigi (Casiraghi), non ci sono dubbi!).
All'interno di questo box troverete alcune immagini che dovrebbero chiarirvi le idee, ditemi un po' voi se non è uno sballo!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PACIFIC ISLANDS - IL SEGUITO DI TEAM YANKEE!

Pacific Islands™



È l'anno 1995...

L'esercito comunista, amareggiato per la sconfitta subita nella guerra con la Korea del Nord, ha invaso l'atollo di Yama Yama situato nel Pacifico. Il tuo squadrone di carri armati, al ritorno dal Golfo Persico, è l'unità americana più vicina al luogo dell'invasione... ***Pacific Islands è una frenetica corsa contro il tempo!***

Selezione di battaglia.

- Tutte le 5 isole dell'atollo di Yama Yama devono essere riconquistate.
- Il gioco ti dà la possibilità di attaccare le isole in molteplici modi.
- Richiama la tua artiglieria e predisponi campi minati.

Battaglie di carri armati.

- Misura il tuo coraggio in questa campagna con più di 25 scenari collegati fra di loro.
- Libera villaggi, distruggi munizioni nemiche, supera linee nemiche, difendi ponti.
- A tua disposizione raggi infrarossi, laser. Missili TOW e artiglieria DPICM.

Usa le tue abilità strategiche per fondare la tua compagnia.

- Finanziamenti per distruggere installazioni nemiche.
- Indennità per danni collaterali.

Attrezzature per le comunicazioni.

- Satelliti, torri radar, aree radio.
- Elimina i veicoli nemici prima che rendano nota la tua posizione.

Grafica 3D senza rivali.

- Azione rapida, simulazioni di carri armati in grafica 3D e in tempo reale utilizzando l'esclusiva tecnologia bit map della Empire.
- Guarda esplodere gli edifici che hai appena colpito.

- *Comando contemporaneo di 4 unità di carri armati.*
- *Vista del campo di battaglia da quattro prospettive.*
- *Comando 16 veicoli diversi attraverso un semplice sistema di controllo.*

- *Devi distruggere tutti i mezzi di comunicazione nemici nel minor tempo possibile. Più tempo impieghi, più i nemici otterranno informazioni sulla tua posizione e sulla tua forza.*

- *Affronta più di un obiettivo simultaneamente - sei in grado di distruggere una pista di atterraggio, sorvegliare e difendere un convoglio e fare una ricognizione sul campo nemico entro 40 minuti?*

- *Acquista il tuo equipaggiamento.*
- *Se ti rimane del tempo e del denaro concedi alla tua truppa una pausa e ripara i danni causati ai tuoi mezzi.*

- *T72s, BMPs, elicotteri Hughes 500 e SA9 Gaskins.*
- *8 modelli differenti di veicoli da guerra.*
- *M1 Abrams, M2 Bradleys, M113 APCs, ITVs.*

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO!

EMPIRE SIMULATION

I fotogrammi sono solo un'illustrazione del gioco e non della grafica dello schermo, che varia considerevolmente per qualità ed apparenza tra i diversi formati e che è soggetta alle specifiche del computer. Alcune caratteristiche, inoltre, possono non essere disponibili, a seconda delle specifiche del computer.

© 1987 Presidio Press

LEADER DISTRIBUZIONE

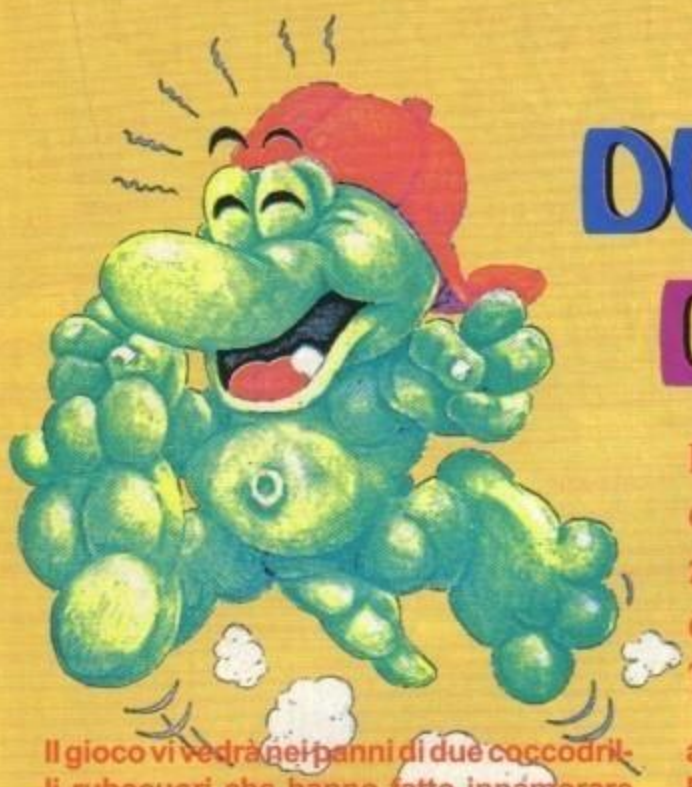
AMIGA - PC E COMPATIBILI

© 1992 EMPIRE SOFTWARE. OXFORD DIGITAL ENTERPRISES. GAME DESIGN BY M

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



DURA LA VITA DEI COCCODRILLI...

Per i fanatici sfegatati che non vanno a letto prima di aver fatto una partitella a qualche platform sembra stia arrivando nuovo filo da torcere. A metterci lo zampino questa volta è la Arcade Masters che, novella sottoetichetta Empire dedita ai soli giochi d'azione, si appresta a completare la versione per 16 bit di THE COOL CROC TWINS.

Il gioco vi vedrà nei panni di due coccodrilli rubacuori che hanno fatto innamorare pazzamente di sé una splendida coccodrillina, il tutto, naturalmente, con qualche sorrisetto e qualche battutina azzeccata. Purtroppo anche i due coccodrilli (che si chiamano Punk e Funk) hanno perso la testa per la femminea creatura e ognuno dei due ha non pochi problemi nel cercare di convincerla a farsi scegliere in esclusiva. Fatto sta che la bellezza, tormentata da un dubbio talmente atroce e totalmente incapace di scegliere uno dei due corteggiatori, decide di allontanarsi per un tempo indefinito dalle loro attenzioni e riflettere veramente su quale dei due meriti veramente la sua mano, anzi zampa. Il resto ve lo potete immaginare: i due rivali hanno deciso di allearsi momentaneamente e di andare alla ricerca dell'adorata coccodrillina per convincerla che forse, tutto sommato, non deve sentirsi obbligata a scegliere il coccodrillo più tosto, ma si può anche tenere entrambi, purché non li abbandoni.

E qui tocca a voi, negli insoliti panni corazzati e dentati dei due coccodrilli, a viaggiare per dieci mondi distinti, a loro volta suddivisi in stage per un totale di 60 livelli. Vi ritroverete così ad attraversare tenebrose giungle, ghiacciai desolati, cocenti deserti, piramidi azteche, navi pirata, cittadine inospitali e non so cos'altro ancora per poter coronare il vostro sogno d'amore.

Naturalmente sono sicuro che dei problemi di cuore dei due animaletti vi importerà piuttosto poco, ma tant'è, dovevo pure darvi un'idea della vicenda. Per i più curiosi che non si accontentano di queste poche notiziole (e che, penso, saranno molti), aggiungo che probabilmente sarà un'altro dei "soliti" giochi di piattaforma in contemporanea. Difficile, comunque, stando alle schermate non scorgere una certa somiglianza di base col mitico Bomb Jack, visto come sono strutturati i livelli: una serie di piattaforme incollate su un fondale puramente coreografico. Se proprio vogliamo cercare altre reminescenze non è impossibile la presenza della possibilità da parte di alcuni sprite di camminare incollati alle piattaforme sfidando ogni legge di gravità tipica di Flood o The Amazing Spiderman. Detto questo non mi resta che lasciar parlare le quattro (in entrambi i sensi: sia come numero, sia come scarsità di materiale) foto che ci sono pervenute e che comunque promettono abbastanza bene. Il resto in un futuro molto prossimo, visto che, a dar retta alla casa, il gioco dovrebbe essere già pronto in Inghilterra nell'attimo in cui leggete queste righe. E lo sarà più o meno contemporaneamente per tutti i formati da noi presi in esame: Amiga, ST e PC.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS™

THE ACTION GAME

Disponibile per:

P C
AMIGA
ATARI ST
C 64

LucasArts™
Lucasfilm Games™

CAPPELLO OMAGGIO

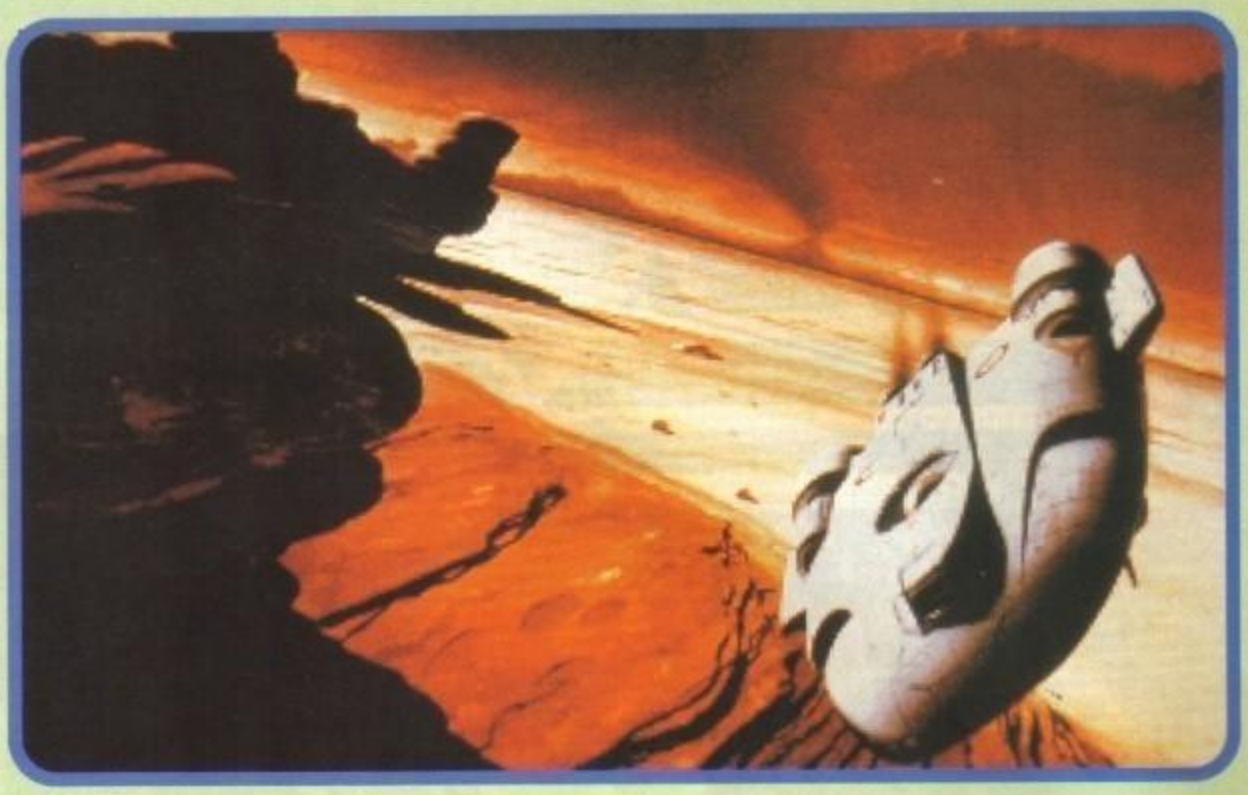
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
CTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

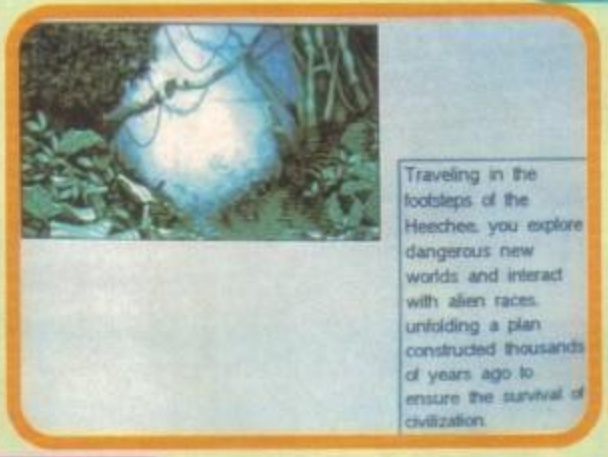
Dopo il breve accenno comparso sul numero scorso è giunto il momento di parlare un po' più diffusamente della prossima avventura spaziale dell'Accolade... GATEWAY.

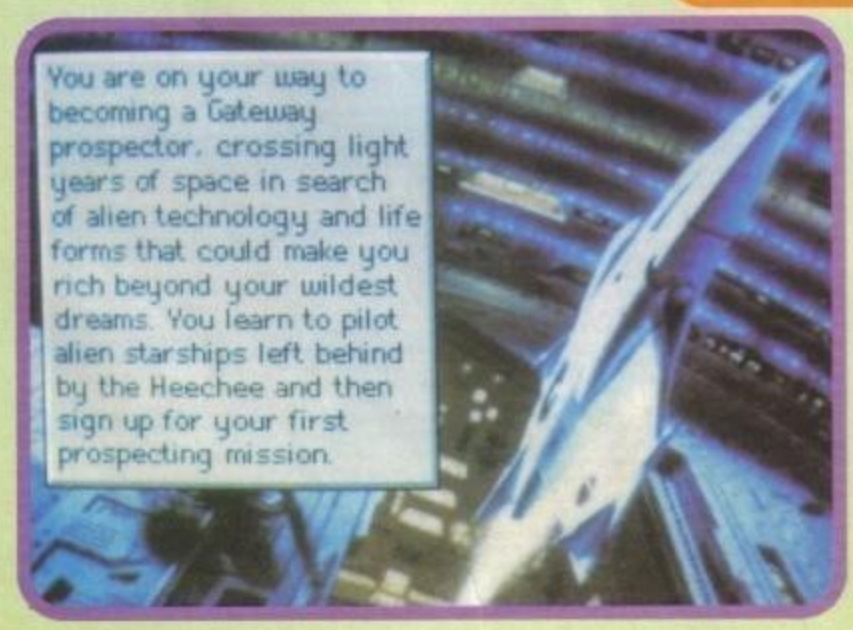


GATEWAY

L'anno è il 2012, ma poco importa: entro la fine del decennio potrebbe non esserci più nessuno a usare il calendario; la plumbea cappa della rovina incombe sul nostro bel pianeta Terra, prossimo a divenire un'arida roccia per opera cospirante di sovrapopolazione, inquinamento e depauperamento. Questa è un'inquietante quanto condivisa visione futuristica, tratta da una serie di romanzi di Frederik Pohl, scrittore di fantascienza piuttosto noto agli appassionati nonché vincitore dei prestigiosi premi Hugo e Nebula. Si parla della saga Heechee, che è stata trasferita in videogioco (Gateway, appunto) e ambientato in questo allucinante scenario, in cui la cappa di degenerazione è stata momentaneamente squarciata da una scoperta: un'immensa stazione spaziale aliena, costruita e abbandonata mezzo milione di anni prima dalla razza aliena Heechee. La stazione sembra offrire nuove possibilità per il futuro della Terra, e da esse inizierà da parte di coraggiosi avventurieri una ricerca per le immense ricchezze del cosmo. Superfluo dire che l'avventuriero considerato dal gioco è ai vostri ordini, e sarà coinvolto in titaniche avventure nei mondi più strani alle prese con razze aliene oltre ogni immaginazione. Dovrà scoprire nuovi mondi e interagire con civiltà ed entità impensabili (siamo sulle orme di "Star Trek"), alla ricerca di tutto ciò che potrà servire e senza dover necessariamente contare solo su se stesso. Troverà, tra le altre, una terribile specie aliena dal nome graffiante ("Gli Assassini"), a cui è dovuta la scomparsa degli Heechee, e che dovrà essere affrontata in una battaglia apocalittica. Il gioco prevede anche una sezione finale ambientata in un cyberspazio popolato da creature d'incubo, che darà quartiere allo scontro finale. Il gioco è previsto per PC, si accontenterà di 640K per la grafica VGA e di 512K per CGA/EGA, sarà distribuito (prevedibilmente) su entrambi i formati di dischetti e richiederà l'ardisco con parecchi mega liberi per via della gran quantità di grafica. E' previsto un estensivo supporto sonoro: MT-32, AdLib, Soundblaster, Realsound, e sarà incluso il pilotaggio tramite mouse. Sul demo visto non c'è in verità molto da dire: a quanto pare il gioco è un'avventura con grafica a tutto schermo pilotata via mouse (tipo "Heart of China"), ma si tratta solo di un'illazione. Dati più attendibili riguardano la grafica, che in configurazione MCGA 320 X 200 / 256 colori era realistica e levigata (come succede sempre più spesso), mentre in VGA 640 X 480 / 16 colori era molto ben definita, e vorrei ben vedere. Le scene animate in MCGA ricordavano certe parti di Wing Commander con astronavi in ray tracing che scheggiano per lo schermo, mentre la qualità dell'animazione in VGA sembrava un po' scadente nella sostituzione degli sprite. Ad ogni modo lo stiamo aspettando: siamo ansiosi di vedere altre splendide animazioni a 256 colori, e di capire finalmente come sia il gioco.

W.B.





http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STRIKER

AMIGA

RAGE

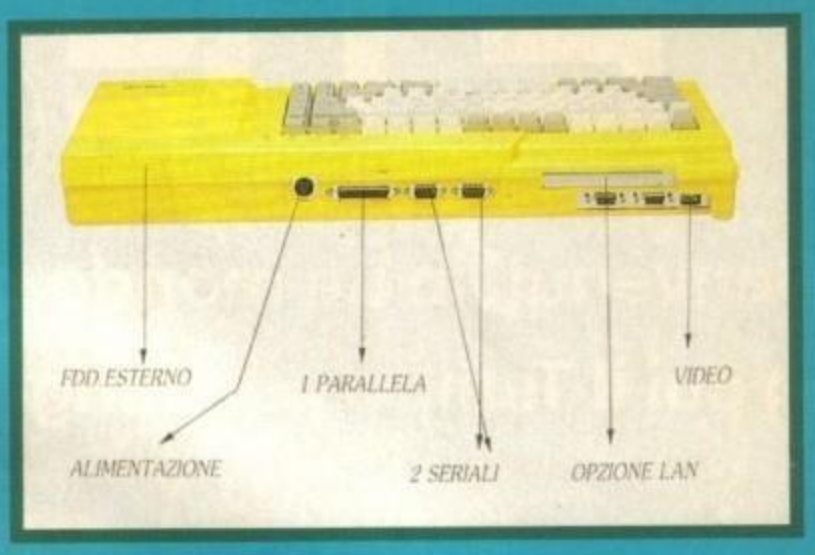
LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E SE ANCHE IL PICI' FOSSE PICCOLO COSI'?

Dopo l'avvento dell'Amiga 600, ecco aprodare in Italia un PC IBM compatibile con un prezzo eccezionale e di dimesioni ridottissime. Ve lo presento, si chiama Key-Comp.



Stefano Gallarini

Key-Comp è un prodotto della Random Technology importato in Italia da Ma.S.E. S.a.s.
La sede operativa alla quale potrete rivolgervi per ulteriori informazioni è in Via San Romano, 75 - 44100 Ferrara, il telefono è 0532-76.78.00 e il fax è 0532-76.73.75.

Key-Comp è un vero PC dalle dimensioni molto ridotte e grande più o meno come un amiga 500. Esiste in formato 286 16Mhz e 386 25Mhz, con Hard Disk o meno, e tutti i modelli hanno un drive ad altà densità inserito nella console. Console, ecco la parola giusta. Dotato (opzionalmente) di una scheda speciale, Key-Comp vi consente di collegare il vostro computer non solo a un monitor VGA, ma anche a un comunissimo televisore. In più la scheda in questione è anche dotata di emulazione AdLib, in modo da consentirvi l'utilizzo di tutti i programmi che fanno uso di scheda sonora.

Insomma, in un piccolo PC trovate delle grandi prestazioni, e devo dire che anche il prezzo (che parte al di sotto del milione per la versione 286 fino a superare di poco il milione e mezzo per la configurazione più estesa) lo rende davvero interessante, soprattutto in un momento in cui le avventure più interessanti e i giochi di simulazione vengono proposti anche per questa macchina.

Se avete intenzione quindi di acquistare un piccolo (nel senso di dimensioni) PC, pensate a questa proposta nuovissima che a quanto pare ha già avuto un sacco di consensi qui in Redazione, da noi dove lo spazio è tiranno, e che potrebbe essere la risposta giusta per chi di voi vuole usare il PC per lavorare senza dimenticare mai che esiste anche Larry, Guybrush & C.

Ecco poi un po' di specifiche tecniche:

SCHEDA MADRE
* 80826 - 16Mhz oppure 80386-20/25Mhz
* Single Chipset
* AMI BIOS
* Zoccolo coprocessore matematico
* Memoria massima 4 mega per il sistema 286 e 16 mega per quello 386

INTERFACCE:
* Una porta parallela e due porte seriali
* Controller per floppy disk: 2 drive in gestione
* IDE controller per hard disk
* Porta per floppy disk esterno (Hard Disk da 40 a 130 Mega)

CABINET:
* Produzione di ingegneria industriale in plastica
* Un inserto da 18mm per floppy disk drive da 3 1/2
* Un inserto da 25mm per hard disk drive da 3 1/2

ALIMENTAZIONE:
* Alimentazione esterna 43Watt 90-270 Volt
* 50/60 Hertz con adattamento automatico

TASTIERA:
* 84/85 tasti
* Alps o Cherry Keyswitch
* Led per Hard Disk, Caps Lock, Scroll Lock, Num Lock

DIMENSIONI:
* Peso 3 chili circa
* 475mm x 230mm x 45mm

ESPANSIONE:
* 2 slot standard da 16 bit, uno riservato all'adattatore video (mono, CGA, EGA e SuperVGA) e uno libero.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

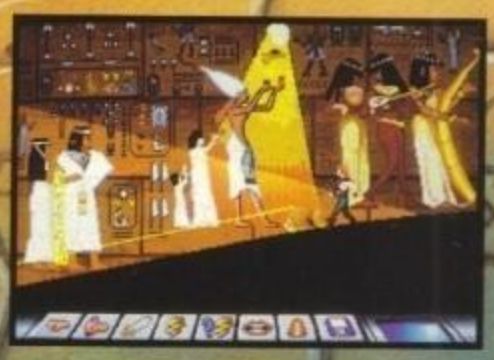
http://www.oldgamesitalia.net/

ETERNAM

Benvenuti in un mondo nuovo ...

in cui il Tempo non funge più da riferimento ...

TRACY



ETERNAM, l'ultimo dei "planetoparchi" occupa tutta la superficie della Terra. E' una ricostruzione a grandezza naturale di epoche passate, popolato di creature bio-tecnologiche, molto stimato dalle elite dei popoli intergalattici.

Ricevendo l'invito per Eternam voi non immaginavate neanche per un momento che questa inaspettata fortuna potesse nascondere un tranello!

Ma non sareste disposti ad affrontare qualsiasi sfida per un sorriso di Tracy?

Dunque, in un mondo, in cui non c'è differenza tra il vero e il falso, sarete capaci di distinguere tra realtà virtuale e realtà fisica?

E' in gioco l'avvenire!

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi INFOGRAMES.

NOME E COGNOME: _____

INDIRIZZO: _____

TEL.: _____

Tagliando da spedire a C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)

INFOGRAMES

© INFOGRAMES 1992
Screenshots PC VGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

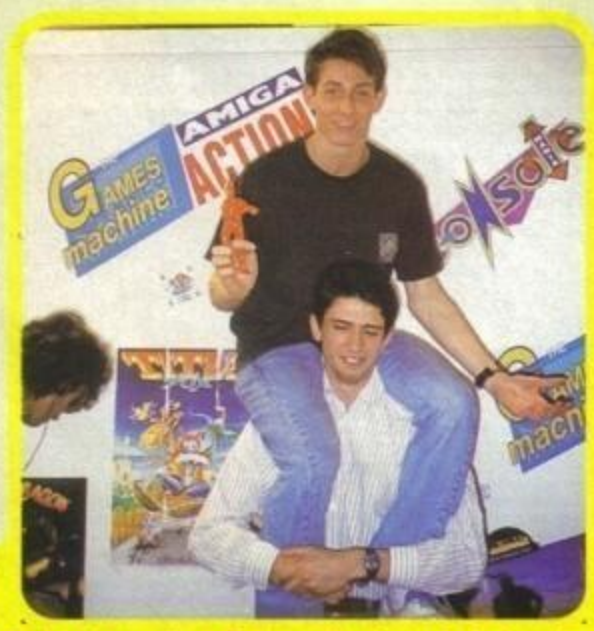
Panoramica dello stand.

Dal 27 di Aprile fino al 3 di Maggio, e dal 7 fino all'11 sempre di Maggio, a Milano si sono tenute due fiere: la prima era Il Salone Internazionale per l'Infanzia mentre la seconda il consueto appuntamento primaverile con l'Abacus.

TUTTI IN FIERA!

Scatto di gruppo, nell'ordine da sinistra: Nuke, Shin, Alex, Elo, Gabriele, Luke, Giaoco più in basso un ciuffo biondo di Marina...

Il Salone per l'Infanzia era, come prevedibile, pieno di stand dedicati quasi esclusivamente ai bambini. C'era chi distribuiva gratis del cioccolato, chi regalava confezioni di cereali, chi scatole di formaggini ecc... Un vero è proprio paese dei balocchi (per un bambino naturalmente)(oppure per il suo dentista... NdMax). Bene, in mezzo a tutte queste accattivanti attrazioni (sono aumentato di 5 Kg), ce n'era uno pieno di computer e console che distribuiva adesivi, riviste, poster e spille. Era lo stand della XENIA Edizioni, rinomata in tutto il mondo (diciamo pure tutto il sistema solare, in questi casi è inutile essere modesto, cara Nuke. NdMax) per i suoi famosissimi mensili: THE GAMES MACHINE, ZZAP!, CONSOLEMANIA, TGM AMIGA ACTION e, infine, la nuova nata PC ACTION.
Per incontrare i lettori, dare consigli alla gente ed aiutare la Marina (Militare Italiana...)(la nostra standista di fiducia), c'erano ogni mezzagiornata due baldanzosi redattori di turno, ai quali era affidata la gestione della delicatissima situazione.
Il giorno d'apertura, cioè il 27 di aprile, non ero presente (purtroppo) e di conseguenza non posso raccontarvi molto. Secondo quanto mi hanno riferito, c'erano redattori sparpagliati per tutta la fiera che giocavano a baseball con delle "footbag" che davano in omaggio presso uno dei tanti e generosi stand (leggetevi pure i racconti di Gianca e Luke all'interno della Posta...). Il secondo giorno (c'ero!) è stato traumatico, moltilioni e moltilioni di ragazzini assatanati si dimenavano nel tentativo di riuscire a giocare su uno qualsiasi dei nostri computer/console. Le macchine che avevamo in fiera erano: Amiga, PC, Commodore 64, NES, Game Gear, Megadrive e Master System. Oltre che a far giocare la gente davamo in omaggio degli arretrati delle nostre riviste, degli adesivi e delle spille by Nintendo.
Nei giorni a venire l'affluenza di visitatori è progressivamente calata (dopotutto erano giorni lavorativi), la fiera era piena solamente di suore (?), di vigili e di scolaresche in gita di classe, le quali non davano comunque una grande preoccupazione. Il loro comportamento standard era di venire da noi, fermarsi a giocare per una decina di minuti e andarsene via quando la maestra incominciava a sbraitare. Una cosa bella di questi pacifici giorni, è che non c'era l'assalto alle riviste da parte di singoli, ma da parte di maestre che con diligenza prendevano un certo quantitativo di materiale per poi distribuirlo magnatamente ai propri alunni. Nelle lunghe pause d'attesa, prima che un'altra classe invadesse nuovamente il nostro stand, abbiamo avuto l'occasione di stringere numerose amicizie con gli altri standisti.



Luke in spalla a Gabry: l'unione fa la torcia...

Abbiamo conosciuto le simpaticissime ragazze della M...a (non è una parolaccia, ma il nome di una ditta censurato per evitare pubblicità gratuita)(Milka, dillo pure, intanto, ne hanno parlato tutti nella Posta, ndR) le quali ci donavano quantità industriali di cioccolato ogni volta che le andavamo/andavo a trovarle. Molto simpatica anche la ragazza dei cereali e quella delle "footbag".
Finiti questi giorni di "riposo" è tornata la ressa con tutti gli annessi e connessi.
All'Abacus, invece, avevamo uno stand più piccolo con solo un Amiga, un PC e un Megadrive; ma non per questo c'è stato meno da lavorare. L'affluenza a quest'altra fiera e stata infatti estremamente massiccia. Ovviamente questa volta i nostri interlocutori erano generalmente ragazzi e non più bambini, di conseguenza si poteva tranquillamente intraprendere un discorso con una persona matura e razionale (almeno teoricamente). Questo ci ha aiutato a far passare il tempo molto più velocemente.
Per quanto riguarda l'esposizione s'è rivelata senz'altro di buon spessore, nessuna novità eccezionale, ma nel complesso abbastanza completa e interessante.
Anche in questa occasione abbiamo sempre distribuito i soliti arretrati e adesivi, ma abbiamo colto anche l'occasione di vendere al pubblico gli ultimi numeri delle nostre riviste (la prodigalità va bene, ma mai esagerare! NdMax).

Fate un po' voi...

Passiamo ora a vedere com'era composta la formazione d'attacco della Xenia. La nostra standista si chiama Marina e se siete fortunati potrete vederla anche in una fotografia. Il suo ruolo era quello di distributrice di riviste & company, oltre che gestire le pubbliche relazioni (oltre, soprattutto, che rappresentare lei stessa un'attrazione dello stand, ndMax).
Stefano Gallarini (Zio Stefano) c'era è non c'era allo stesso tempo, costui non aveva turni e compariva saltuariamente solo per accertarsi del buon andamento e firmare autografi.
Massimo Reynaud (MAX) era l'uomo invisibile, nel senso che non l'ho visto nemmeno una volta e se è venuto in fiera sicuramente l'ha fatto di nascosto.
Gabriele Pasquali (Gabibbo) si sollazzava a giocare in doppio sulle console, con la scusa: "ti faccio vedere come si gioca e poi me ne vado." Alessandro Rossetto (Alex) vispo è attivo in ogni occasione, oltre che a imbastire interessanti discorsi con la Marina, si divertiva ad attaccarsi a testa all'ingiù su un muro di velcro (finita la fiera è invece passato alla colorazione del viso con tante pallotoline rosse, i primi sintomi di un morbillo contratto in condizioni non ben identificate... NdMax). Davide Corrado (Dave) si trastullava invece ad attaccare dei palloncini ai propri occhiali, dicendo che così le lenti gli pesavano molto di meno.
Eloisa Shichilone (Elo) militava in seconda linea, evitando il contatto diretto con i lettori e discutendo di tanto in tanto con chi gli capitava a tiro. Emanuele Shichilone (Shin) passava la stragrande maggioranza del suo tempo a giocare a Monkey Island II e a comunicare mediante Videotel (con un tale Giancarlo...).
Giorgio e William Baldaccini (B.Brothers) si applicavano in "professional mode" a spiegare il funzionamento dei vari giochi ai più piccini. Giovanni Papandrea (Nuke) si divertiva a resettare le console e a correre dietro alle standiste più carine, oltre che attaccarsi anche lui sul solito muro di velcro.
Giancarlo Calzetta (JH) ogni tanto si trasformava in robot (su richiesta), gestiva le pubbliche relazioni assieme alla Marina, giocava con qualunque cosa fosse un Videogioco e ogni tanto anche lui si attaccava al solito muro di velcro (lo vogliamo anche in redazione! Per i momenti di scarsa ispirazione). Francesco Gambino (Frank) configurato in "sono stanco mode" si faceva sostanzialmente i fatti suoi. Paolo Besser (Paolone), Stefano Giorgi (Vecchio Faggio) e Piermarco Rosa (Uomo Famicon) imitavano Max a fare l'uomo invisibile. E' stata una bella esperienza, forse un po' faticosa ma comunque divertente. Speriamo di rincontrarci un'altra volta al Sim Hi-Fi di Settembre (affluite numerosi)(sempre se abbiamo lo stand). Per ulteriori approfondimenti sull'argomento non dovete far altro che dirigervi alle pagine della Posta... (Nuke, hai dimenticato le didiscalie! Ok , ci penso io... NdMax)
Alla prossima! Giovanni Papandrea

Alex con yo-yo, Luke con torcia, Gianca con fischione da treno (cimelio, ormai storico, della presentazione di Railraod Tycoon), Marina con sorriso...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS per Amiga 49.900

AQUAVENTURA

Quando per l'ennesima volta, da ormai quattro anni a questa parte, l'uscita del gioco aveva subito un ulteriore ritardo (rispetto al quel fantomatico 28 Aprile di cui vi avevamo detto sul numero scorso), abbiamo pensato che probabilmente l'interminabile tormentone chiamato Aquaventura fosse destinato a non trovare felice epilogo. Poi improvvisamente la luce, e fu la copertina...

E in effetti Aquaventura sarà sicuramente ricordato dai posteri come il gioco dalla realizzazione più travagliata che abbia mai alimentato la curiosità degli appassionati videogiocatori (conquistando così di prepotenza quella palma per il titolo più volte rimandato, che solo il mese scorso avevamo accreditato all'ottimo Epic). Qualche d'uno di voi si ricorderà infatti quel primissimo demo, comparso per l'appunto quasi un lustro fa, che stupì così profondamente chiunque ebbe modo di vederlo da rendere il gioco un vero e proprio cult-game ancor prima della sua uscita; che non si poteva certo presagire sarebbe poi stata solamente adesso...

Ma andiamo con ordine, tagliando per ragioni di tempo (sono come sempre alle strette e incombe anche questa volta la corsa dalla grafica...) una dettagliata descrizione della situazione (che lascio al manuale), posso dirvi che il gioco è diviso in otto settori. In ognuno di questi (presumibilmente, visto che sono arrivato solo al secondo (come già detto il tempo a mia disposizione per il testaggio non è stato troppo) e le cose non sembrano cambiare di molto...) dovrete ripetere un medesimo procedimento: eliminare i pannelli solari che generano i nemici, far saltare gli schermi, distruggere i quattro poli energetici che proteggono la piramide e quindi affrontare coraggiosamente lo spaventoso guardiano che ne salterà fuori.

Gli scenari hanno tutti la medesima ambientazione, con la vostra navicella che perlustra una pericolosa zona acquatica (o "aquatica", visto il titolo originale questa volta possiamo non considerarlo un errore!) dalla quale emergono tutte le varie strutture che dovrete eliminare.

Una volta completata la missione abbandonerete la regione e raggiungerete l'astronave madre attraverso un tortuoso tunnel infestato di alieni, usciti vivi dalla cavità potrete riposarvi, fare il pieno d'energia, e soprattutto montare qualche arma supplementare per poter meglio destreggiarvi nel livello successivo.

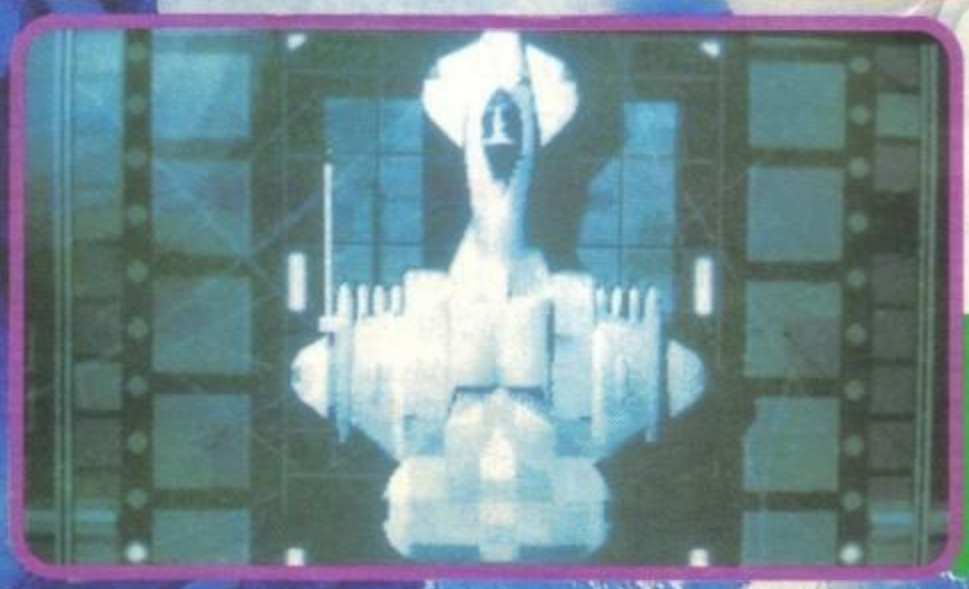
Come già detto il gioco si svolge al di sopra del livello dell'acqua, ma la vostra navicella vi consentirà ugualmente salutari immersioni occasionali (venendo però ben presto "risparati" in superficie), tutto questo per risolvere le situazioni più delicate oppure per pulire i vostri finestrini incrostati... abbiamo cercato in giro, ma di lavavetri ai semafori nemmeno l'ombra!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW



Amiga

Aquaventura è sicuramente un gioco innovativo, non s'era infatti ancora visto uno sparaefuggi tridimensionale con prospettiva in prima persona che riuscisse a combinare in modo così convincente grafica vettoriale e bitmap allo stesso tempo sullo schermo.

Come tutti i grossi giochi Psygnosis può fare inoltre affidamento sull'ennesima presentazione animata in ray-tracing (probabilmente la migliore di tutti i tempi), una end-sequence veramente spettacolare, schermate e animazioni d'intermezzo, e un confezionamento come sempre impeccabile (non per niente l'abbiamo scelto per la copertina). Detto questo bisogna però ammettere che Aquaventura rimane pur sempre un shoot'em'up, e sotto questo punto di vista nemmeno particolarmente convincente. Un'esperienza comunque diversa dalle solite, per certi versi intrigante e affascinante, discretamente giocabile e coinvolgente; anche se, tutto sommato, dopo tutta quest'attesa ci si poteva anche attendere qualche cosa di più...

GLOBALE
85%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CADARIO

The MANAGER

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

AMIGA E PC (VGA)

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

UNA GRANDE SIMULAZIONE SPORTIVA! NEI PANNI DI UN BRILLANTE MANAGER PORTA LA TUA SQUADRA AL SUCCESSO! MISURA LA TUA ABILITÀ NELLE TRATTATIVE E IN CAMPO: COMBINA IL TUO SENSO DEGLI AFFARI CON IL CALCIO GIOCATO!

- DA 1 A 4 GIOCATORI
- TUTTE LE INSIDIE DI CAMPIONATO E DI COPPA.

LA STRATEGIA

- AMPLIA LO STADIO;
- RICERCA GLI SPONSORS;
- COMPRA E VENDI SUL MERCATO DEI TRASFERIMENTI PER MIGLIORARE LA SQUADRA.

L'AZIONE

- SEQUENZE ANIMATE IN 3D SOTTOLINEANO I MOVIMENTI DECISIVI DI UN INCONTRO;
- SOSTITUZIONI O CAMBI TATTICI;
- ASSEGNAZIONE DEI CARTELLINI GIALLI E/O ROSSI

© 1992 SOFTWARE 2000. ALL RIGHTS RESERVED. MARKETED AND DISTRIBUTED UNDER LICENCE FROM SOFTWARE 2000 BY US GOLD LTD.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INSERTO DA STACCARE E CONSERVARE

MAXI TRICKS

Le vostre lettere contenenti trucchi e soluzioni vanno inviate e XENIA EDIZIONI - TGM MAXI TRICKS - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO.

C'è Ricki che continua a ripetermi di aumentare il numero delle pagine dedicate ai tips, come volete... Ecco un nuovo speciale di sette pagine interamente dedicato agli ultimi trucchetti recentemente saltati fuori e tre soluzioni particolarmente interessanti. Per quanto riguarda i primi continua ad essere un periodo di discreta carestia, anche perché sempre più spesso quelli che riesco in qualche modo a reperire non sembrano funzionare come dovrebbero, ma confido di recuperare (possibilmente con in vostro aiuto) quanto prima.

Passando ai ringraziamenti cominciamo con quelli ad Antonio Rubini per Millemiglia e Ivan Bersanetti per Moonstone, per quanto riguarda quelli delle soluzioni di Eco Quest e Robin Hood ci dovrebbe aver già pensato mio fratello, mentre passando a Monkey Island II questo mese troverete pubblicata la sola soluzione del livello facile, ma non temete perché sul prossimo numero potrete trovare anche quella normale. Colgo comunque l'occasione per ringraziare tutti coloro che ci hanno già fatto pervenire le loro soluzioni: Alessio Priami, Lido Rossi, Massimo Gardini, Federica Gardini, Davide Montevecchi, Luca Galeotti, Mirko Bergamasco, Luca Mazzoleni, Maurizio Giacobbe, Nicola Cirillo, Laura Innocenti, Nicolo' e Gregorio Magini, Salvatore G., Bruno Boris, Fabrizio Lussana. Prima di chiudere un'ultima richiesta, lo so che vi chiedo tanto, ma non potreste inviarmi le vostre soluzioni su disco, sarebbe un non indifferente guadagno di tempo (a dire non tanto per me, quanto per mio fratello... a cui da parecchi mesi ho ormai affidato l'incombenza "digitativa"). Lo so, la spudoratezza è una delle mie virtù migliori.

LEANDER

Secondo il mio modesto parere il miglior platform dell'anno. Se ancora non ne siete convinti perché non provate ad utilizzare il seguente cheat ed esplorare le infinite meraviglie racchiuse in ogni mondo? Non dovete far altro che digitare come password nella schermata delle opzioni la sigla LTUS.

A questo punto avrete vite infinite, ma non solo: mettendo il gioco in pausa con F8, tenendo quindi premuto F6 e quindi anche il pulsante del joystick si salta di livello. Per altri effetti particolari provate a inserire anche: ESPR, LUCY, SNOW, SOTB. I ringraziamenti del caso vanno a Ilario Moresco. Un'ultima cosa... Il trucco funziona solo sulle copie originali.

BARBARIAN II

Nessuno è perfetto! Ed anche la Psygnosis può permettersi a volte d'accusare qualche passaggio a vuoto, basta che si tratti di casi assolutamente sporadici. Bisogna comunque ammettere che giocandolo a fondo il gioco può cominciare a piacere, ecco quindi un trucchetto facilissimo per ripristinare in qualsiasi il vostro livello d'energia, basta premere contemporaneamente i tasti HELP, E e M; e il gioco è fatto.

APIDYA

Il primo dei tre grandissimi sparaefuggi recensiti sul numero scorso di cui è saltato già fuori il cheat. Il merito va a Marco Castelvecchio, Fabio Riva, Stefano Petrullo, Mirko Marangon. Tutti i codici (per i rispettivi livelli) vanno inseriti nella schermata dei titoli e seguiti da Return: MISSHONEYBEE, HASTALAVISTA, DEPUTYOFLOVE, SNEAKPREVIEW. Con` SHOWCREDITS compare invece la schermata finale dei crediti.

LAST NINJA III

Mi sembra di aver già avuto modo di segnalare come questa conversione di uno dei più grandi classici per Commodore 64 della System 3 sia stato trattato in maniera decisamente severa dala nostra recensione, non era poi così male... Se quindi volete dare un'occhiata a quali insidie vi nascondano i vari livelli del gioco ecco i codici inviati da Roberto Vergnani e un ignoto lettore che si firma ADG.

Livello 1 SUSS
Livello 2 IMED
Livello 3 URTI
Livello 4 BASD
Livello 5 NOUS
Livello 6 REOO

PIT FIGHTER

Ribadisco ancora una volta il mio parere favorevole per una conversione più che buona da parte della sempre bistrattatissima Domark (che comunque la sua nomea se la merita, questo bisogna proprio ammetterlo). Per concludere positivamente i vostri scontri metropolitani non dovete far altro che digitare mentre state giocando LOBSTERS, a questo punto premendo i tasti numerici affronterete i rispettivi avversari, con la lettera L si accede al round eliminatorio, con la G alla semifinale e con C al match per il titolo di campione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ECCO COME SCONFIGGERE LECHUCK E SCOPRIRE CHI SIETE...

La Lucasfilm ci ha riprovato una seconda volta con la storia del temibile pirata fantasma LeChuck e i suoi scagnozzi, dando vita all'attesissimo Monkey Island 2. In questa seconda avventura dell'eroico e sprovveduto Guybrush Threepwood avrete la possibilità di giocare in due modi: uno difficile e ricco di enigmi da risolvere, e uno più facile dedicato a chi di avventure non ha molta dimestichezza. In questa soluzione troverete le indicazioni per risolvere solo l'avventura facile per due buoni motivi. Il primo è che non ho avuto molto tempo per giocare e quindi ho dovuto risolvere l'avventura più semplice, e il secondo è che gli aiuti vanno dati ai meno esperti: chi sceglie la versione più difficile non vorrà certo essere aiutato... vero? (almeno per il momento s'intende!) Comunque sia, se proprio non ce la fate, correte nel vostro negozio di fiducia e acquistate l'Hint Book di Monkey Island 2 con tutte, ma proprio, tutte le indicazioni per risolverlo. Buon divertimento!

Monkey Island 2 inizia... dalla fine! Voglio dire che la prima cosa che vedrete è la fine del gioco nel quale, appesi a una corda, vi trovate a raccontare la vostra avventura al governatore donna Marley. Dopo aver parlato un po' coi pirati che vogliono ascoltare la vostra storia (in realtà è un pretesto per quelli che non avendo giocato la prima avventura desiderano sapere che cos'era successo) vi ritroverete sul ponte di Woodtick nell'isola di Scabb.

PRIMA PARTE

E' qui che il temibilissimo Largo LaGrande vi deruberà di tutti i soldi, qualunque risposta scegliate.

Ora tornate a destra e raccogliete il cartello, dal quale strapperete la pala, poi andate nella prima barca a sinistra dove troverete un falegname al quale potrete chiedere in prestito chiodi e martello (basterà raccoglierli). Chiedetegli anche informazioni sul LaGrande. Uscite e andate nella barca subito adiacente a quella del falegname dove troverete Wally il cartografo. Chiedetegli tutto sul tesoro Big Whoop e poi prendete un foglio di carta bianco che trovate in basso a destra. Uscite.

Andate nella barca in basso, dal barista, e chiedetegli come vanno gli affari. Apparirà LaGrande che sputerà sul muro e, una volta andatosene, raccogliete lo sputo con il pezzo di carta bianco che avete trovato da Wally. Chiedete al barista lo spezzatino e lui vi dirà di aver perduto il cuoco. Offritevi come tale e avrete un lavoro con paga anticipata di 400 pezzi da otto. Una volta in cucina prendete il coltello dal tavolo e uscite dalla finestra.

Andate nell'ultima barca a sinistra, l'hotel, e tagliate la corda che lega il coccodrillo al palo. Dopo che il proprietario dell'albergo se ne è andato alla ricerca del coccodrillo, aprite la porta della stanza a sinistra ed entrate. E' la stanza di LaGrande. Prendete la maglietta pulita che trovate sul letto e il parrucchino appoggiato sulla testa a sinistra. Uscite.

Andate a destra fino al sentiero e, sulla mappa dell'isola, selezionate il cimitero. Una volta giunti lì, salite sulla collina e scavate con la pala sulla tomba del nonno di LaGrande (mi raccomando, sulla tomba, non sulla lapide).

A questo punto tornate sul sentiero e selezionate la palude. Usate la bara come barchetta e andate a destra fino ad arrivare sotto il teschio gigante. Una volta entrati dalla maga vudù chiacchierate un po' e consegnate i quattro elementi per costruire la bambola vudù (capelli, sputo, ossa e maglietta).

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tornate in città e rientrate nella stanza di LaGrande. Quando gli siete davanti, usate lo spillone sulla bambolina. Se non ci riuscite, rientrate nella stanza e ritentate.
Una volta che il pirata vi avrà rubato la barba viva di LeChuck vi ritroverete dalla maga. Parlatele e prendete il libro su Big Whoop che vi consegnerà.
Andate sulla penisola in basso a sinistra nella barca del capitano Dread e noleggiate la nave.

SECONDA PARTE

Andate su Phatt Island e lì verrete imprigionati dopo aver parlato col governatore. Nessun problema. Alzate il materasso del letto della cella e prendete il bastone. Col bastone prendete un osso dalla cella vicina a sinistra e poi tirate l'osso al cane che in cambio vi darà la chiave della cella. Dal mobile delle prigioni prelevate la busta col vostro nome e apritela: ritroverete tutti i vostri oggetti.
Prendete il sentiero dell'isola e andate alle cascate. Entrate nel traforo nella collina, percorretelo e vi ritroverete su un'altura nei pressi di una vecchia cascina. Entrate aprendo la porta, aprite la botola a sinistra e cadrete nelle cantine. Lì c'è il primo dei quattro pezzi di mappa di Big Whoop. Prendetelo.
Tornate in città e andate nel vicolo. Giocate alla ruota della fortuna e vincerete. Chiedete come premio l'invito per la festa in maschera.
Tornate sulla nave.
Andate a Booty Island ed entrate nel negozio di costumi a destra. Consegnate l'invito al proprietario che vi darà un bel vestitino rosa da indossare alla festa.
Prendetelo e uscite. Andate da Stan, il concessionario di bare usate che trovate a destra. Entrate e chiedetegli di mostrarvi una bara. Quando è all'interno di questa, chiudetela usando chiodi e martello. Andate a destra e prelevate la chiave appesa al muro. Uscite e andate nel negozio di antiquariato a sinistra. Attenti a dove cliccate col mouse, ma vicino all'antiquario, nella vetrina, c'è un pezzo di mappa di Big Whoop. Trovatelo e acquistatelo.
Uscite e prendete il sentiero. Fermatevi nella guardiola a ovest e consegnate alla ragazza l'invito per la festa e il costume. Andate a destra verso la villa del governatore Elaine, il vostro grande amore, e, una volta entrati nel salone, prelevate il pezzo di mappa dal muro a sinistra.
Non riuscirete a uscire inosservati e dovrete vedervela col Governatore. Niente male. Butterà la mappa dalla finestra e voi non farete nient'altro che raccoglierla e ritornarvene sulla nave di Dread alla volta di Scabb Island.
Andate subito nel cimitero e con la chiave rubata da Stan aprite una delle cripte. Entrati nella cripta esaminate le bare e trovate quella appartenente a uno dei quattro pirati che avevano nascosto Big Whoop. Apritela e prendete il quarto e ultimo pezzo di mappa. Correte da Wally il cartografo e consegnategli i quattro pezzi di mappa. Lo farà a patto che andiate dalla maga a chiedere la sua pozione magica d'amore. Andateci pure, ma una volta dalla maga scoprirete che Wally è stato rapito da LeChuck resuscitato grazie alla barba viva che LaGrande vi aveva rubato.
Usate nuovamente la bara come barca per uscire dalla capanna della maga e, una volta giunti alla palude, usate la cassa destinata a LeChuck e nascondetevi dentro.

TERZA PARTE

Salite verso destra in alto e poi proseguite sempre a destra fino ad arrivare alla prigione dove troverete Wally. Parlategli per sapere che cosa è successo e poi ritornate sui vostri passi. Giunti all'arco con tutti i cartelli, prendete a sinistra e proseguite sempre dritto fino a trovarvi davanti al portone pesantissimo e lucchettatissimo. Spingete la parte in basso al centro, ovvero l'ingresso per il cane di LeChuck che, essendo gigante, vi consentirà di entrare nel suo ufficio.
Troverete una bella chiavona gigante che dovrete prelevare, ma questa farà scattare una trappola che vi incastrerà.
Dopo aver parlato con LeChuck ed esservi trovati al buio con Wally, usate i fiammiferi che trovate aprendo la busta vudù che vi aveva consegnato la maga. E' ovvio che siete proprio in una stanza piena di dinamite che, saltando in aria, vi scaraventerà proprio sull'isola di Dinky.

QUARTA PARTE

Eccovi sull'isola dove troverete una vostra vecchia conoscenza ormai completamente rimbecillita. Prelevate da terra il piede di porco e dal barile in alto i cracker. Date i cracker al pappagallo e seguite bene quello che vi dice. Percorrete la strada consigliata dal pappagallo che è a est fino al dinosauro, a nord fino alle pietre e ancora a est. All'inizio del vostro cammino troverete un baule legato dalla corda. Prendete la corda e aprite il baule col piede di porco. Ci troverete della dinamite che dovrete prendere.
Arrivati alla famosa X del tesoro, scavate con la pala e, quando troverete il cemento, usate la dinamite accesa coi fiammiferi che getterete nel buco.
Dopo l'esplosione vi ritroverete su uno spuntone a sinistra col tesoro a destra. Usate il piede di porco con la corda e poi il tutto su pezzi di metallo in alto. E così che vi ritroverete penzoloni a chiacchierare con Elaine, come avevate già visto all'inizio del gioco.

QUINTA PARTE

Eccoci alla fine del gioco. Ricordate che ogni volta che sparirete grazie alla magia del vudù, vi ritroverete in una stanza vicina a quella in cui dovrete entrare. Intanto l'ordine delle stanze è: ascensore, stanza con il distributore di grog e la bombola d'idrogeno, magazzino e sala chirurgica. Nella sala chirurgica dovrete prelevare il teschio di vostro padre, i guanti che trovate nella pattumiera a destra e la siringa che trovate nel cassetto del mobile a sinistra della pattumiera.
Nel magazzino dovrete prendere un palloncino che trovate in una cassa per terra a sinistra e una bambolina che trovate in un'altra cassa.
Nella stanza con la bombola d'idrogeno dovrete utilizzare i guanti e il palloncino con il gas per gonfiarli. In oltre dovrete premere sulla gettoniera del distributore di grog in modo da far cadere una moneta. Non raccoglietela ma lasciate questo compito a LeChuck che, una volta chinatosi, vi mostrerà le sue mutande che dovrete strappare.
Ora cercate di consegnare il fazzoletto bianco che vi aveva dato Stan a LeChuck in modo che si soffi il naso. Non è detto che ci riusciate al primo tentativo, ma riprovate finché non ce la fate.
Ora andate dentro l'ascensore (per aprirlo premete il tasto sul muro a sinistra della porta) e quando LeChuck si avvicina, azionate la leva a sinistra per far chiudere le porte e tagliare un pezzo di barba.
Prendete la barba e adesso avete tutti gli ingredienti per costruire una bambola vudù. Inserite nel sacchetto rosa della maga la bambolina trovata nella scatola, la barba, il fazzoletto, il teschio e le mutande. Uscite dall'ascensore (se siete ancora dentro) e andate a cercare LeChuck. Appena lo vedete utilizzate la siringa sulla bambolina e continuate così fino ad assistere alla scena finale... che delusione!

Stefano Gallarini

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
POWER COMPUTING
AMIGA - ATARI - PC COMPATIBILI
RIVENDITORE AUTORIZZATO GVP
IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE
ICD - POWER COMPUTING
ADVANCED STORAGE SYSTEM
QUANTUM - COMMODORE
Si servono RIVENDITORI - Vendita per Corrispondenza
POWER COMPUTING
Via delle Baleari, 90 - 00121 Ostia Lido - ROMA
tel. 06/5646310 (r.a.) - fax. 06/5646301
POINT POINT POINT POINT
POINT POINT POINT POINT
GVP GREAT VALLEY PRODUCTS
DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPORCO IMPOSSIBILE?

NESSUN PROBLEMA...

Ovvero come finire ECO QUEST senza sporcarvi le mani, senza olio di gomito e soprattutto senza neppure farvi venire un doloroso mal di schiena! Incredibile? Impossibile? Indelebile? No, niente di tutto questo, grazie all'aiuto congiunto dell'inestimabile duo Fabrizio "Ginoblaster" Venturini e di Roberto "CENSURA" Agostini (che questo mese si sono fatti letteralmente in due spedendoci anche la soluzione di Martian Memorandum), ecco a voi cari lettori la soluzione integrale (e derivata) di questo simpatico gioco della Sierra per grandi e piccoli ecologisti. Ultima nota, la soluzione è stata realizzata "a mo' di questionario" (parole testuali), in modo da non togliervi il gusto dell'esplorazione e della scoperta durante l'avventura (utile anche per aver qualche consiglio senza doversi leggere due pagine e mezzo scritte in piccolo!); comunque seguendo con attenzione i vari punti non dovreste aver nessun problema a finire il gioco. Passiamo così la parola al piccolo Adam e alle sue incredibili avventure con Delphineus e Cetus (sarà, ma mi sento particolarmente rincretinito a scrivere queste cose...)

RESEARCH CENTER

1) COME SI SALVA IL GABBIANO (OILY BIRD)?
Esaminatelo attentamente e recuperate il flacone di detergente e lo strofinaccio a fianco della scatola che contiene l'uccello. Aprite quindi la finestrella dell'inventario ed utilizzate la bottiglietta di detergente sullo straccio stesso. Usate poi lo straccio con l'uccello per ripulirlo.
2) DOVE SI TROVA L'ACQUA PER IL CRICETO (GERBIL)?
La piccola tanichetta d'acqua è proprio sul tavolo subito a destra della gabbietta. Raccoglietela ed usatela sulla gabbia.
3) COSA BISOGNA FARE CON L'ACQUARIO SPORCO?
Vostro padre vi avrà sicuramente dato una boccetta di fertilizzante sperimentale (è quel misurino che avete nell'inventario): usatelo dunque nell'acquario e conservatene un po' per un uso futuro.
4) CHE COSA SIGNIFICA IL TESTO SU COMPUTER? E L'ILLUSTRAZIONE SULLA LAVAGNA?
Entrambi questi dati si riferiscono alla possibilità di costruire una boa di segnalazione collegata al satellite. Ciò servirà, come vedremo ad un certo punto del gioco, per rimuovere dal fondo marino alcuni fusti di materiale radioattivo. Assicuratevi dunque, durante le vostre esplorazioni, di recuperare la boa, il cavo e la trasmittente.
5) CHE COSA BISOGNA FARE CON LA BUSTA SULLA SEDIA?
Apritela! Raccoglietene poi il contenuto e quindi prendete la busta vuota per poi gettarla automaticamente nel cestino dei rifiuti.
6) CHE OGGETTI BISOGNA RECUPERARE AL RESEARCH CENTER?
Dovrete assicurarvi di avere nell'inventario il fertilizzante sperimentale (che vi aveva dato vostro padre all'inizio del gioco) ed il sacchetto di Adam per raccogliere rifiuti (Adam's Reusable Garbage Can) che si trova per terra vicino al tavolo del computer.
7) COME SI APRE LA PORTA DEL RESEARCH CENTER?
Cliccate sulla porta in alto a sinistra dell'acquario ed inserite il codice di sicurezza che troverete nel manuale di gioco.

IL DELFINO

1) COME SI FA AMICIZIA CON IL DELFINO?
Ricordando ciò che vi ha detto vostro padre, date un'occhiata alla lavagna di fianco alla piscina. Parlate quindi al delfino per tre volte, dategli quindi tre pesciolini da pappare (li troverete nel secchio sulla scaletta). Quando il delfino si fermerà per iniziare a giocare con voi, cliccate con la mano sulla sua pinna dorsale (Ueatttaaaà... Spack!). Uscite quindi dalla piscina, prendete il frisbee sul tavolo e tiratelo al delfino (swisssshhh... Cronch!) per un paio di volte, fino a che l'animale non esclamerà "I'VE GOT IT" ed inizierà a parlare con voi.
2) COME SI PUO' AIUTARE DELPHINEUS?
Dopo la lunga serie di dialoghi, cliccate con la mano sulla leva a destra della piscina per restituire la libertà all'azzurrastro cetaceo.
3) DELPHINEUS E' TORNATO IN MARE: ORA CHE SI FA?
Aprite l'armadietto sotto alla lavagna e prendete tutti gli oggetti che ci troverete dentro. Portatevi sul ponticciolo al di fuori del Research Center e tuffatevi in acqua. Adam indosserà maschera e pinne e potrà quindi allontanarsi in compagnia di Delphineus.
4) DOVE CAVOLO SI VA DOPO AVER LASCIATO IL RESEARCH CENTER?
Nuotate verso nord per due schermi fino ad incontrare una grande nave da crociera.

NAVE DA CROCIERA E LABIRINTO DI ALGHE

1) CHE SI FA CON I RIFIUTI DELLA NAVE?
Utilizzate la sacca dei rifiuti di Adam (Urgh... Che schifo!) su due o tre oggetti che galleggiano sul lato sinistro, in basso allo schermo. In questo modo potrete aprirvi un varco attraverso cui passare insieme a Delphineus.
2) A COSA SERVE IL VASETTO DI VETRO? (sicuramente non alla sacca raccatta-rifiuti di Adam...)
Conservatelo: lo dovrete usare più avanti.
3) COME SI FA PER RECUPERARE I PALLONCINI PERSI DAL BAMBINO?
Lasciateli perdere per il momento: ve ne occuperete sempre più avanti.
4) COME SI ESCE DAL LABIRINTO DI ALGHE?
Prima di entrare nel labirinto salvate la partita. Nel primo schermo nuotate verso sud attraverso l'apertura blu centrale in basso. Nel secondo schermo nuotate verso l'angolo inferiore destro. Nell'ultimo schermo passate attraverso l'apertura nell'angolo in basso a sinistra; arriverete così ad Eluria.
5) E' POSSIBILE TOTALIZZARE PUNTI EXTRA RECUPERANDO ALTRI RIFIUTI?
Cerrrto che sì! Con la Reusable Garbage Can di Adam potrete raccogliere qualsiasi tipo di oggetto abbandonato in mare per incrementare il vostro punteggio. In particolare, dovunque si trovino un po' di rifiuti, potrete guadagnare 10 punti in più ripulendo interamente l'area.

ELURIA, LA CITTA' SOMMERSA

1) DOVE SI TROVA L'ORACOLO?
Cercatelo nel tempio di Poseidone (la costruzione sull'estrema destra del primo schermo della città). L'oracolo vive dietro ad un muro di marmo su cui sono raffigurati alcuni graffiti e tre occhi.
2) COME SI APRE IL MURO DI MARMO?
Se siete a corto di lanciarazzi o detonatori vari, potrete aprire il muro di marmo anche con il tridente di Poseidone, da utilizzare sui tre occhi dipinti nel muro. Il tridente lo troverete nel primo schermo della città se esaminerete attentamente la statua bronzea sulla destra.
3) COME SI OTTIENE IL TRIDENTE DI POSEIDONE?
Dovrete mettere la Bronze Conch Shell sulla statua del servo di Poseidone, per far sì che egli allenti la stretta sul tridente. Cliccate poi su quest'ultimo per recuperarlo.
4) COME SI RISOLVE IL PUZZLE DEL MURO A TESSERE?
Dovete formare un'immagine con un uomo, un delfino, un cane ed un cuore. Se proprio non ce la fate, continuate a cliccare su HELP per far sì che il programma risolva il puzzle da solo.
5) QUAL E' LA RISPOSTA AL QUESITO DELL'ORACOLO CHE COMINCIA CON: "WHOSE MARCH PROGRESS DOOMS US ALL?"
Dovete cliccare sulla figura dell'uomo (non nel senso che dovete rispondergli "Dovete cliccare sulla figura dell'uomo": dovrete farlo proprio voi!)
6) QUAL E' LA RISPOSTA AL QUESITO DELL'ORACOLO CHE COMINCIA CON: "WHAT GLIDES LIKE A BIRD BUT DOES NOT FLY?"
Dovete cliccare sull'immagine del delfino.
7) QUAL E' LA RISPOSTA AL QUESITO DELL'ORACOLO CHE COMINCIA CON: "WHAT REACHES OUT THOSE IN NEED?"
Dovete cliccare sull'immagine del cuore.
8) BISOGNA PRENDERE IL CESTELLO DELLA BICICLETTA (BICYCLE BASKET) NEL GIARDINETTO (ELURIAN COURTYARD)?
SI (punto e basta). Vi servirà.
9) DOVE SI TROVA IL "GUARDIAN OF THE GREEN" DI CUI PARLA DELPHINEUS?
Il suddetto "Guardian Of The Green" si trova nei giardini reali (Royal Gardens). Andateci (si tratta della schermata dove si trova la piccola balena) ed utilizzate il fertilizzante sperimentale (sempre quello di vostro padre... Ah, se non ci fossero i babbi...) sulla balena. In questo modo la ripulirete dalle incrostazioni e farete apparire il guardiano.
10) DOVE SI TROVA IL SINDACO (MAYOR)?
Il sindaco si nasconde dentro alle Councill Chambers: si tratta perciò di entrare in quel piccolo tempietto centrale che si trova in fondo alla schermata principale di Eluria. Tuttavia, prima di far comparire il sindaco, dovrete risolvere l'enigma delle colonne.
11) L'ENIGMA DELLE COLONNE
Ognuna delle tre colonne sulla sinistra dello schermo ha tre sezioni girevoli autonomamente. Scopo del puzzle è di girare ciascuna sezione in modo che si combini con quella rispettiva della colonna seguente. Trovate allora i pezzi delle colonne che girano su loro stessi senza causare lo spostamento di altre sezioni. Continuate a cliccare su questi pezzi fino a che non si bloccheranno nella posizione giusta, sottolineata dal programma con la scritta "The column piece locks in place". Continuate dunque a far girare solo questi pezzi fino a che non otterrete lo stesso messaggio nove volte, risolvendo così il puzzle.
12) COME CI SI GUADAGNA LA FIDUCIA DI SUPERFLUOS (che non è una nuova marca di dentifricio ma il nome del sindaco!)?
Avete parlato con il "Guardian Of The Green" nei giardini reali? Il problema dei Superfluos è tutto nelle dimensioni della sua conchiglia, che gli va decisamente stretta. Dopo aver utilizzato il fertilizzante sperimentale sulla balena del Royal Garden, parlate al guardiano: otterrete una bella conchiglia in cambio. Pulitela con lo straccio e poi datela a Superfluos! (Aaaaargh! Giuro: mai giocato ad un gioco tanto idiota come questo!)
13) DOVE SI TROVA LO STRACCIO PER RIPULIRE LA CON-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHIGLIA DI SUPERFLUOS?
Potrete recuperare uno straccio adatto di fronte agli appartamenti dei pesci (a sinistra dei giardini reali).

ELURIA E LE ABITAZIONI DEI PESCI (FISH APPARTMENTS)
1) COME RECUPERARE IL PASS PER ENTRARE NELLE ABITAZIONI?
Il pass ve lo darà il sindaco in cambio di una nuova conchiglia pulita recuperabile dal guardiano dei giardini reali.
2) COME AIUTARE NARCISSUS IL BLOWFISH?
Utilizzate la mano sul pesce (nel senso: dategli le mani) per farlo entrare in casa a poi nuovamente per togliergli di dosso il sacchetto di plastica.
3) DOVE TROVARE CIBO PER EPIDERMIS, L'ANGELFISH?
Utilizzate i ricci mangia-alghe (Algae-eating Urchins) che vi avrà dato Narcissus sulle piante nella stanza di Epidermis.
4) COME AIUTARE HIPPOCRATES, LO SWORFISH?
Utilizzate la conchiglia tagliente (Sharp Shell) che vi avrà dato Epidermis per rimuovere la retina di plastica dal muso di Hippocrates.
5) COME POSSO AIUTARE ERRONEUS, LA TARTARUGA MARINA?
Utilizzate le forbici (Tweezers) datevi (indovinate un po'?) da Hippocrates sulla tartaruga (diamoci un taglio, ah, ah, ah!). Dovrete impiegare questo attrezzo per ben due volte al fine di liberare la tartaruga dal palloncino ingoiato.
6) COME AIUTARE GREGARIOUS?
Avete fatto caso alle eliche della barchetta ormeggiata al Research Center? Erano chiuse dentro alle gabbiette, vero? Attaccate dunque il cestino della bicicletta alle eliche della barca del pescatore, che troverete risalendo in superficie dalla schermata principale di Eluria. Ricordatevi tuttavia di attaccare innanzitutto al cestino le quattro viti regalatevi da Erroneus. Parlate poi al pescatore e quindi agganciate il cestino alle eliche.
7) COME AIUTARE OLYMPIA, IL LIONFISH?
Per aiutare Olympia avrete bisogno della pompa per l'acqua caduta in mare dalla barchetta del pescatore. La pompa si trova in mezzo ai rifiuti di fronte alle abitazioni dei pesci. Nella stanza di Olympia usate perciò la Reusable Garbage Can di Adam con la bottiglietta di candeggina e poi utilizzate la pompa stessa sulla finestra di Olympia per depurare l'acqua.
8) COME AIUTARE IL "GINOBLASTER FUN CLUB"? SPEDITE UN ASSEGNO (POSSIBILMENTE IN BIANCO) AL SEGUENTE INDIRIZZO... EHM, VOLEVO DIRE:
8) COS'E' IL "SIGN OF TRUST" CHE MI CHIEDE L'ORACOLO?
Dovrete dare all'oracolo la maschera d'oro che Superfluos vi avrà dato dopo la riunione di tutti i pesci. Ora l'oracolo vi darà fiducia e vi comunicherà la profezia.

IL FONDO DELL'OCEANO
1) COSA SI FA CON L'ORECCHIO LUMINOSO DELLA GROSSA TESTA MARMOREA? (?!?)
Dentro all'orecchio c'è un pesce-lucciola. Utilizzando il vasetto di vetro che avrete già in inventario dovrete recuperare e conservare il pesciolino (tanto sotto vetro si conserva per un paio di settimane senza ammuffire). Se non possedete ancora il vasetto (bisognava recuperarlo dalla scia di rifiuti lasciata dalla nave di crociera) potrete trovarlo alla base della testa di pietra, sul fondo oceanico.
2) COME SI TOGLIE IL COPERCHIO DEL VASETTO DI VETRO?
Avete notato il grosso polpo annidiato sotto le rocce nella seconda schermata a destra della testa di pietra? Bene, dovete recarvici e posizionare il vasetto o sui tentacoli o sulla sabbia subito antistante alla tana. Andatevi poi a nascondere (si sa, i polpi sono timidi) tra le spugne di mare e poi ritornate a prendervi il vasetto aperto.
3) COME SOFFIARE AL POLPO IL CAVO D'ACCAIO CHE NON VUOLE MOLLARE? (Aaaargh! Togli le tue otto zampacce!)
Raccogliete lo specchio sulla sporgenza della scogliera alla base della testa di pietra, quindi mostratelo al polpo per spaventarlo (non deve essere molto bello 'sto polpo) e fargli abbandonare la tana. Ora potrete recuperare semplicemente il cavo.
4) COSA BISOGNA FARE CON LO SCHELETRO DEL PIRATA?
Prendete la lancia dei Conquistadores che lo scheletro tiene in mano. La prima volta cadrete nell'acqua, ma la seconda riuscirete ad allentare la presa e a far cadere in acqua la piccola chiavetta d'oro. Andate a prenderla sul fondo.
5) UN PESCE ROSSO SI E' INGOIATO LA CHIAVE D'ORO (bruciori di stomaco?)
Seguite il pesce di schermo in schermo fino a quando non verrà catturato e divorato da un grosso anemone.
6) COME SI FA A RECUPERARE LA CHIAVE D'ORO DALL'ANEMONE? (o meglio: dallo stomaco del pesce rosso che è nello stomaco dell'anemone)
Utilizzare l'esca (Fishing Lure) con l'anemone. L'esca in questione si trova appesa ad uno dei pilastri portanti della piattaforma petrolifera.
7) DOVE SI TROVA IL FLOATING ORB?
Lo vedete il water semidistrutto sul fondo del mare di fronte alla piattaforma petrolifera? Utilizzate il tridente di Poseidone per aprire il water (la scatoletta quadrata) e acchiappate il galleggiante (Floating Orb per l'appunto) (provate ad indovinare in che cosa galleggia? Bleaarrgh!)
8) COSA NASCONDE L'AEREO AFFONDATO? (Visto cosa succede a giocare a battaglia navale?)
Esaminatelo ed ispezionatelo attentamente. In un vano portaoggetti potrete così trovare un oggetto alquanto utile.

CAVERNA SOMMERSA
1) COME SI ACCENDE LA LUCE NELLA CAVERNA BUIA?
Dovrete catturare il pesce-lucciola che si trova nell'orecchio della statua di pietra prima di entrare nella caverna. Una volta qui aprite il vasetto che contiene il pesciolino per liberarlo (cliccate semplicemente con il vasetto sulla caverna).
2) CHE CAVOLO BISOGNA FARE NELLA CAVERNA?
In fondo sulla parete in alto a destra c'è un passaggio segreto bloccato da un cumulo di rocce. Utilizzate la mano per rimuoverle tutte una ad una, liberando così l'apertura.
3) ACC... ORCA L'OCA (O VACCA POLACCA, A SCELTA), NON SI RIESCE A ENTRARE NEL PASSAGGIO!
Insistete col togliere di mezzo tutte (ma proprio tutte) le rocce, utilizzando la mano su ciascuna pietra.
4) DELPHINIUS CONTINUA A DIRMI DI NON ENTRARE NEL PASSAGGIO!
Utilizzate la chiavetta d'oro per aprire la scatola metallica che si trova seminascosta sotto il passaggio segreto. Dentro ci troverete una tuta protettiva per le radiazioni che dovrete indossare (la tuta, non le radiazioni) prima di entrare nell'apertura. Cliccate perciò sulla tuta e poi su Adam per metterla su. Ogni qualvolta vi capiterà di aver bisogno della tuta, aprite la scatoletta e ripetete il procedimento appena descritto.
5) DOVE SI TROVA LE CHIAVETTA D'ORO PER APRIRE LA SCATOLA?
Andate nella piccola grotta, subito sopra alla prima schermata a destra del testone di pietra e troverete lo scheletro di un pirata. Per maggiori informazioni leggere la voce omonima (Unga Bunga!).
6) IO AVERE CHIAVE (Bunga Bunga!) MA SERRATURA DI SCATOLA ESSERE ARRUGGINITA, POFFARE BACCO!
Servirebbe un poco d'olio, non vi sembra? Utilizzate allora lo strofinaccio impiegato per ripulire il gabbiano dal petrolio. Sporco ed unto (urgh!) com'è dovrebbe senz'altro riuscire allo scopo. Utilizzate allora l'icona dello straccio sulla scatoletta e poi apritela con la famosa chiave.
7) COME CI SI SBARAZZA DEI FUSTI RADIOATTIVI?
Vi ricordate lo schema cavo-boa-trasmittente disegnato sulla lavagna del Research Center? (Se la risposta è no, resettate senza salvare la posizione e ricominciate da capo!) Avrete perciò bisogno del galleggiante del water (Floating Orb), del cavo d'accaio rubato al polpo e della trasmittente che avrete nell'inventario sin dall'inizio del gioco. Unite questi tre oggetti nella finestra dell'inventario e poi utilizzatene il risultato sui barili radioattivi.
8) ATTENZIONE ALLO SQUALO!
Per uscire dalla caverna, qualora uno squalo dovesse bloccarvi il passo, ritornate sul vostro cammino o cercate di localizzare un'altro passaggio.
9) IL RELITTO DELLA BALENIERA (HARPOONING VESSEL)
Esaminate attentamente il relitto e poi cliccate con la mano sulla caverna scura che si apre nella montagna in lontananza, verso destra. Osservate la scena.

IL SALVATAGGIO DI CETUS
1) DELPHINUS E' STATO CATTURATO (finalmente), E NON E' L'UNICO. COME FARE PER SCAPPARE?
Tagliate la cord... Ehm, volevo dire: tagliate la rete con la conchiglia tagliente regalatavi da Epidermis, l'Angelfish.
2) COME FARE PER SALVARE DELPHINIUS?
Dovrete innanzitutto trovare la balena Cetus, prima di poter salvare il delfino. Iniziate perciò ad esplorare la baleniera.
3) NELLA BALENIERA NON C'E' TRACCIA DI CETUS?
Avete notato la porticina semiaperta della baleniera? Bene, usate il tridente di Poseidone (per trovare il tridente di Poseidone dovete... Ok, Ok, stavo scherzando!) per spalancarla completamente e quindi entrateci. All'altra estremità della baleniera troverete il cavo di un arpione, seguitelo verso l'alto, uscendo dallo schermo, e continuate in questa direzione per trovare la balena Cetus.
4) HO TROVATO CETUS! COME POSSO AIUTARLO?
Dovrete togliere l'arpione che lo tiene prigioniero. Non potrete tuttavia fare questo stando al di fuori della grossa bocca di Cetus. Parlatele allora ed aspettate che perda i sensi (grazie ai vostri discorsi sulla filosofia Greco-romana e assiro-babilonese, ma soprattutto grazie al vostro alito morfino-etilico). Allontanatevi dal cetaceo ritornando nella schermata in cui lo si vede interamente e nuotate velocemente verso la bocca quando starà per aprirla. Ci vuole un po' di prontezza di riflessi (si consiglia di mettersi davanti ad uno specchio). Cliccate con l'omino sulla bocca di Cetus, qualche frazione di secondo prima che la spalanchi.
5) COME SI TOGLIE L'ARPIONE DALLA BOCCA DI CETUS?
Nuotate fin dentro alla bocca di Cetus e segate la punta dell'arpione con la sega. Dove si trova la sega? Chissà dove si trova! Nel vano portaoggetti dell'aereo sommerso, o, alternativamente, nella poppa della baleniera. Dopo aver tagliato la punta dell'arpione uscite dalla bocca della balena e sfilatene il resto cliccandoci su con la mano.
6) COME SI GUARISCE CETUS?
Utilizzate sul foro causato dall'arpione, un po' di soda caustica, che come ben sapete si trova... Ehm, volevo dire: utilizzate sulla ferita la pozione (Healing Potion) che vi aveva regalato il guardiano dei giardini reali.
7) CETUS E LA MANTA STANNO COMBATTENDO. COME SALVARE DELPHINEUS?
Utilizzate l'icona della mano sulla caverna del mostro per entrarci; qui tagliate la rete che imprigiona Delphineus con la solita conchiglia affilata.
8) DOPO AVER LIBERATO DELPHINEUS, COME SI AIUTA CETUS?
Vi ricordate l'aculeo del Lionfish regalatovi da Olympia? Usatelo sulla manta mentre starà combattendo con Cetus e sarà perciò distratta. Anche qui dovrete agire nel momento giusto e se verrete schiacciati da mostro riprovateci ancora (ricordatevi di salvare!). Una volta eliminata la manta mutante, Cetus ritornerà finalmente libero. Tutti i pesci si congratuleranno con voi ed avrete così terminato Eco Quest!

MORALE: vi siete fatti un mazzo così, ma avete salvato un simpatico delfino particolarmente loquace e un assurda balena con un arpione in bocca. Anche se a pensarci bene avete rischiato la vita per conoscere una massa di pesci ebeti alla ricerca di una chiave d'oro (che per la cronaca si trova vicino... Aaaaarrgh!), chili di rifiuti da raccattare e sadici depravati che si divertono a triturare anfibi con l'elica della barca, e, per finire in bellezza, vi avverto che il vostro orologio subacqueo non ha retto... (Gnèèè).

LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAPPUCCETTO VERDE COLPISCE ANCORA!

Questo mese, per la felicità di arcomani e di frecciomanti vari, ecco la soluzione di una delle migliori avventure grafiche fino ad ora pubblicate sulle gesta del nostro caro ladrone in calzamaglia verde: CONQUEST OF THE LONGBOW, ovvero THE LEGEND OF ROBIN HOOD! I ringraziamenti di turno vanno a Marco Antongiovanni, che ci ha spedito un plico immenso di fogli scritti tutti a mano (Urgle!) rigorosamente in prima persona, insieme ad una sua fotografia con il suo bellissimo cane (per la cronaca, digli "Arf Arf Bau" da parte mia): grazie mille per questa simpatica trovata (spesso, infatti, mi chiedo che facce possono avere i lettori che riescono a sorbirsi tutte le stupidate da me scritte ogni mese...); se avete qualche foto che non usate speditecela pure, chissà che non organizziamo il concorso "Vota il lettore più "sex-appealing"" (alla giuria: Roberta e Eloisa, con possibili interventi di Alex per quanto riguarda il Look Macho), con ricchi premi (dalle mitiche bambole coi baffi alle altrettanto mitiche bambole coi baffi!). Scherzi a parte, grazie ancora Marco e auguri a voi tutti nella vostra caccia ai ricchi per dare ai poveri (io comunque propongo di cacciare via, sullo slancio, pure i Ricchi e Poveri...).

PRIMO GIORNO

All'inizio del gioco mi trovo dentro la mia caverna, prendo il corno alla mia sinistra ed il denaro che si trova in un cofanetto in basso a sinistra, poi esco e incontro i miei uomini. Lascio che tutti parlino e poi mi dirigo sempre ad ovest fino a giungere al luogo di osservazione della strada principale. Qui incontro Little John che se ne va; aspetto qualche istante poi vedo un uomo dello sceriffo che trascina una povera donna e conseguentemente scendo in strada a protestare. Uccido l'uomo liberando così la donna alla quale poi do anche del denaro; lei mi ringrazia acclamandomi e se ne va felice. Guardo poi la mappa e decido di andare a trovare la vedova con i figli e mi faccio due chiacchiere anche con la "pecora". Torno al campo dove si cela il mio nascondiglio e poi dirigendomi sempre a nord raggiungo il luogo della pratica dove do dimostrazione della mia bravura a Will e al giovane Simon. Vado via da qui e così mi ritrovo di tarda sera a discutere coi miei uomini affogando i miei dispiaceri nella birra. Ubriaco come sono, vengo raccattato da Little John che mi deposita nella caverna, mi addormento e sogno di una bellissima ragazza che danza nel tempio del bosco (chi poteva essere se non Lady Marian?); al mio arrivo nel tempio, lei scompare lasciando a terra uno smeraldo a forma di mezzo cuore che prontamente raccolgo.

SECONDO GIORNO

Purtroppo quello della sera prima era solo un sogno, comunque la mattina mi ritrovo con lo smeraldo in mano (se tutti i sogni fossero così, sarei più felice e miliardario!). Esco subito dalla caverna e lo mostro agli altri quando sono avvertito che il calzolaio della città vuole vedermi per parlarmi dell'amato re Riccardo Cuor di Leone, ma come segno di riconoscimento pretende una pantofola. Lasciato solo dai miei compagni a pensare cosa fare, opto per una rilassante visita alla vedova. A questo punto vado a est, poi a ovest ed ancora ad est dove trovo la mia Marian importunata da un brutto monaco maniaco allupato che prontamente elimino liberandola. Per ringraziarmi l'incantevole fanciulla mi lascerà la sua pantofola. Chiamo i miei uomini che si occuperanno del cadavere e io prendo la pantofola e me ne torno al campo.

TERZO GIORNO

Passa così un'altro giorno: ora c'è il problema che non posso entrare in città vestito da fuorilegge, e allora mi dirigo al posto di avvistamento e, visto un mendicante per la strada, scendo e riesco ad ottenere i suoi "vestiti" in cambio di un compenso in denaro. Ricoperto così di stracci entro nella città e vado dal calzolaio. Gli do la scarpa della fanciulla per farmi riconoscere e così lui mi porta nel retrobottega e mi parla del suo piano per liberare il re Riccardo. Mi consiglia di rubare un tesoro che il principe Giovanni Senzaterra ha mandato all'Abate per ottenere la sua complicità. Come prova della nostra conversazione mi dà un pettine d'argento che dovrò regalare a Marian.

QUARTO GIORNO

La mattina esco dalla caverna e vado al tempio dove mi aspetta Marian e alla quale do il pettine d'argento. La soave fanciulla mi chiede di andare a prenderle una pergamena nascosta nel monastero che le è indispensabile (e che lo sarà presto anche per noi). Prima di andare via le mostro il mio mezzo cuore di smeraldo. Mi dirigo così al posto di vedetta e avvisto un uomo dello sceriffo che ha catturato un povero cacciatore. Accorro in suo aiuto e uccido il violento soldato, liberando così il cacciatore al quale do anche del denaro prima che se ne vada. Si è fatta ormai sera e presenzio al consueto raduno al campo.

QUINTO GIORNO

La mattina dopo mi dirigo subito a casa della vedova dove trovo anche Tuck, il quale mi avverte che i poveri figli della donna sono stati arrestati in città dagli uomini dello sceriffo. Le prometto che farò di tutto per liberarli e poi mi dirigo al posto di vedetta per veder passare un monaco vestito di nero ed un frate dell'abbazia vestito con l'abituale tonaca marrone. Faccio in modo di incontrare il monaco vestito di nero; dopo inutili parole sto per ucciderlo quando preferisco fare un combattimento ad armi pari e chiamo Little John per farmi portare il bastone. Nello scontro uccido il monaco ed indosso i suoi abiti. Ora devo cercare di recuperare la pergamena nel monastero e così mi dirigo proprio lì e suono il piffero che ho trovato nella tonaca. Immediatamente arriva una barca che mi conduce all'entrata del monastero e qui si svolge il primo grattacapo del gioco: una volta sull'entrata consegno al monaco alla porta prima il piffero e poi il sacchetto di gemme (trovato sempre nella tonaca). Non finisce comunque qui, perché per provare la mia identità il monaco mi pone dei quesiti su delle gemme ai quali devo rispondere esattamente altrimenti faccio una brutta fine. Orgogliosamente vi presento le soluzioni alle diverse domande ottenute dopo ore di tentativi:

INDOVINELLI	GEMME
I must ride...	SFERA-CELESTE-PIOMBO
In summer...	DIAMANTE-PIOMBO BLU
Alas...	GIALLO-CELESTE-FASCIA
Demon...	ROSSO-BIANCO-PIOMBO
A piece...	BLU-PIOMBO-GIALLO
I'll...	SFERA-CELESTE-FASCIA
Sadness...	BIANCO-ROSSO-FASCIA
I will...	FASCIA-PIOMBO-BLU
I would...	BIANCO-ROSSO-PIOMBO

Una volta risolti i quesiti entro nel monastero e vado a farmi due chiacchiere col Priore al refettorio. Vado poi nella camera delle torture e libero il povero prigioniero usando la carrucola. Fortunatamente il prigioniero è nientepocodimenoche il giullare di re Riccardo e per ottenere la sua fiducia mi chiede di portargli dei plichi preziosi che il Priore sta esaminando nello studio-biblioteca del monastero. Vado così nella biblioteca (la torre in basso a destra) e furbescamente rovescio il bicchiere di vino addosso al Priore che è così costretto a ritirarsi lasciandomi libertà di azione. Raccolgo prima i versi del folletto, poi vado a guardare in mezzo ai plichi e raccolgo quello chiestomi da Marian (sul quale è raffigurata una mano) ed esamino attentamente gli altri perché in uno di essi è svelato il segreto per uscire dal monastero (ed io non avendolo visto all'inizio ho perso circa tre ore nel tentativo di uscire!). Fatto tutto ciò, torno dal folletto-giullare e gli do i suoi plichi e insieme tramite un passaggio segreto ci ritroviamo nel sotterraneo del monastero. Saliamo sulla barca, mi avvicino alle Gargoyles che guardano l'uscita e tocco tre teste (prima quella pensierosa, poi quella affamata ed infine quella stupida), che dovrebbero essere la prima da sinistra, la terza da destra e la terza da sinistra. La grata si alzerà e riusciamo così a fuggire. Una volta sulla riva il giullare mi regala in cambio della sua riconoscenza un anello che comanda l'acqua e i suoi "versi" che si riveleranno indispensabili per terminare il gioco. Torno così al campo, racconto tutto ai miei uomini e mi faccio una sana dormita.

SESTO GIORNO

La mattina seguente mi dirigo di corsa all'avvistamento dove scorgo un monaco dell'abazia e lo "convinco" a darmi le sue vesti. Mentre Frate Tuck si occupa del monaco io vado per l'appunto all'abbazia. Una volta arrivato, entro e mi dirigo al refettorio dove l'Abate mi ordina di procurargli della

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

birra dalla taverna vicino al castello. Obbedisco prontamente, ma prima faccio un salto in lavanderia e raccolgo le tre tuniche da monaco. Giunto alla taverna gioco al tavolo del Morris (il vecchio Filetto o Tris) con un viandante puntando del denaro. Vincendo (poiché è indispensabile vincere), il viandante mi regala una pietra chiamata Ametista (di nome o di cognome?). Mi dirigo poi verso l'oste dandogli la botte da riempire che prontamente mi ricarica. Vado poi verso la porta di ferro, entro ed apro la terza botte da destra che si rivela essere nient'altro che l'ingresso di un passaggio segreto. Vado ad est a nord e aprendo la "porta" che si trova verso nord mi ritrovo niente di meno che nel refettorio dell'abazia. L'Abate mi invita a bere con lui ed io accetto con l'arguzia di introdurre nel mio bicchiere la pietra vinta al tavolo da gioco il cui potere consiste nell'evitarti forti sbornie. Così a forza di birre l'Abate si addormenta ed io vado nella sua camera (che è aperta) e sotto il primo cuscino da destra trovo la scatola che contiene l'anello del fuoco. Rimesso a posto il cuscino torno dall'Abate, mi assicuro che dorma profondamente, lo spoglio del suo denaro e me ne vado via di corsa. Esco dall'abbazia e torno al campo, mi cambio e chiamo i miei uomini che mi suggeriscono delle tattiche per liberare i tre figlioli della vedova (che presto saranno impalati); scelgo di tronare in città, vado al castello e dando dei soldi alla sentinella riesco ad entrare. Tramite la botola benedico i tre fratelli (che prontamente mi riconoscono) e gli prometto che presto li salverò. Ritorno nei sotterranei dell'abazia e spio le guardie che si rivelano particolarmente assetate. Non appena escono, entro e lascio almeno tre monete sul tavolo e poi esco nuovamente. Quando le guardie tornano e iniziano a bere allegramente, rientro ed apro la botola. Uso insieme le tre tuniche per fare una corda, liberando così i tre prigionieri. Scappo rapidamente attraverso la stessa strada percorsa prima e mi ritrovo al pub dove si sta svolgendo una felice festa. Esco tranquillamente benedendo tutti quelli a tiro (sceriffo compreso) e riconsegno i pargoli alla povera madre; questa mi porge un duplice dono: mi regala una rete (che si rivelerà utilissima) e lascerà che i suoi figli facciano parte dei nostri uomini. Ringrazio calorosamente e vado a dormire.

SETTIMO GIORNO

La mattina dopo mi reco al tempio di luce e do la pergamena a Lady Marian che in cambio mi insegna il linguaggio della mano e mi dice che dovrò compiere un'altra pericolosa missione, cioè riconoscere un nostro alleato in mezzo al mercato e mi dice inoltre di guadagnarmi la protezione della foresta perché molto presto gli uomini dello sceriffo mi verranno a cercare. Dopo di ciò le do lo smeraldo... E poi lei se ne va! (Buuu, Buuu!) Vado nella foresta, aspetto che passi un folletto e lo catturo con la rete che mi ha dato la vedova. Il folletto mi conduce dall'uomo della grande quercia ed è a lui che mi rivolgo per ottenere la sua protezione. Qui c'è il secondo grattacapo in cui bisogna rispondere esattamente a tre indovinelli nel linguaggio della mano. Le risposte corrette faticosamente ottenute sono:

INDOVINELLI	RISPOSTE
I am two faced...	COIN
I am the heart...	WOOD
High born...	SNOW
Golden treasure...	BEEHIVE
My first Master...	FUR
Metal or bone...	COMB
Not born but from...	CHEESE
I am a window...	EYE
I am the outstretched...	FEATHER

Ottenuta la protezione della grande quercia e seguite attentamente le sue istruzioni mi ritrovo la sera prima del torneo con i miei uomini.

OTTAVO GIORNO

Oggi è finalmente il giorno del torneo e qui dovrò incontrare il mio alleato e vincere la gara per affermarmi come miglior arcere. Appena uscito dalla caverna mi dirigo all'Overlook (sì, sempre il solito posto di vedetta) dove attendo che passi qualcuno. Scendo per strada non appena vedo un arcere che si appresta a gareggiare al torneo. Dandogli del denaro (o meglio promettendogli del denaro), ottengo in cambio i suoi abiti e finalmente così vestito mi dirigo in città nel luogo del torneo (dove c'è la scritta FAIR). A questo punto incontro il mio uomo, che è un tipo dotto che "cammina" ed ha il vestito grigio, gli do il codice per farmi riconoscere dopo aver visto il libro Sassone che lui mostrerà. Accetto il suo denaro e mi accingo a partecipare al torneo. Prima di questo ci sono numerose cose che potete fare al mercato per poter ricavare qualche punto extra, come fare l'elemosina ai mendicanti, comprare profumi per Lady Marian ecc. ecc. Chiacchierando in giro si può venire a sapere anche che la suddetta fanciulla è stata accusata di stregoneria e diavolerie varie, ma tanto noi a queste superstizioni non ci crediamo... Vincere il torneo è molto difficile e comunque non necessario per la risoluzione del gioco; comunque vada a finire, torno immediatamente al campo dove parlo con i miei uomini.

NONO GIORNO

La mattina dopo devo difendermi dagli uomini dello sceriffo che mi daranno la caccia. Vado nella foresta e non appena mi accorgo che mi sono sopra, raggiungo un boschetto di alberi Druidi e con il linguaggio della mano chiamo gli alberi per nome (bisogna provare un paio di volte fino a che non si indovina il nome giusto dell'albero). Per trovare i nomi apro e leggo i versi che mi diede il giullare Fulk (provate con Duir se siete di fronte a delle querce). Una volta indovinato il nome giusto degli alberi che compongono il boschetto, io stesso mi trasformo in albero così che i nemici non mi vedono e vanno via a mani vuote. Scampato questo pericolo, vado all'Overlook e scendo in strada non appena vedo un mercante; lo perquisisco bene e poi prendo i suoi vestiti e mi dirigo verso il castello, ma prima però completo il mio travestimento tingendomi la barba e le sopraciglia di nero con il trucco che trovo tra le vesti del mercante. Una volta al castello mi faccio ricevere dallo sceriffo e dalla moglie, prima gli vendo i gioielli in mio possesso, poi convincendolo che ho molti altri gioielli in una caverna nella foresta (se vuole maggiori prove fate finta di andarvene), lo conduco al mio campo dove viene deriso da me e dai miei uomini, fino a quando, lasciatolo in mutande, lo lascio ritornare al suo castello. La sera al campo è presente anche Marian che deve però tornare subito in città (accidenti, un'altra buca!).

DECIMO GIORNO

Il giorno successivo uscito dalla caverna ricevo notizie sconcertanti: Lady Marian sta per essere messa al rogo! (L'avevo detto che c'era qualcosa di strano nei suoi zoccoli...). Non c'è logicamente tempo da perdere, devo correre a salvarla, ma prima devo aprire lo scrigno del fuoco per prendere l'anello omonimo, e qui ci troviamo davanti ad un altro terribile rompicapo sul quale cono rimasto non poco tempo: leggendo e rileggendo i versi di Fulk sono riuscito a comprendere la chiave segreta che sta nell'unire la prima lettera del nome di ogni albero nella sequenza in cui essi sono elencati: la parola chiave risulta così NEMORALIS. Mi è comunque capitato che in un'altra partita i versi di Fulk sono diversi e la parola risulta FLAGRO; comunque sia, è alquanto facile aprire il box una volta capito il meccanismo, così mi impossesso dell'anello di fuoco, lo indosso, e prima di dirigermi a salvare la bella fanciulla, mi metto d'accordo con i miei uomini per organizzare una tattica efficace da loro proposta una volta che li ho radunati per mezzo del corno (ormai lo avrete capito!). Per raggiungere il luogo dell'esecuzione, mi dirigo al pub dove riesco ad ottenere il permesso del luogotenente ad usare il passaggio segreto tramite il quale arrivo al refettorio dell'abbazia; da qui mi dirigo verso la cappella ed esco dalla porta a sinistra. Una volta salvata Lady Marian, mi ritrovo con lei nel tempio di luce e qui riesco a farle riprendere i sensi col potere del mio smeraldo. Lei mi dice la parola chiave da comunicare al cavaliere della regina (ricordatevi che lo scopo ultimo è recuperare il tesoro per salvare re Riccardo) e poi mi ritrovo la sera a discutere della giornata con Little John e Company (... E tre buche! Olè).

UNDICESIMO GIORNO

Il giorno dopo Frate Tuck corre a dirmi che è stato avvistato il tesoro e che passerà lungo la strada entro poco tempo. Prontamente raduno i miei uomini ed insieme decidiamo una tattica per catturare il tesoro. La tattica migliore è quella della sorpresa, e dopo aver conquistato il bottino festeggiamo la sera intorno al fuoco.

DODICESIMO GIORNO

La mattina seguente vengo a sapere che gli uomini dello sceriffo ci stanno dando ancora la caccia e allora mi rinascondo in un boschetto di alberi Druidi come ho già fatto in precedenza e aspetto che il pericolo sia passato. Subito dopo mi dirigo all'Overlook dove i miei uomini hanno bloccato un cavaliere che speriamo sia quello della regina, ma accertatomi che non lo è, lo uccido e frugando tra i suoi vestiti trovo una prova schiacciante: una lettera del Priore mandata allo sceriffo di Nottingham che prova il complotto contro il re Riccardo.

TREDICESIMO GIORNO

La mattina seguente mi dirigo verso il monastero, indosso l'anello dell'acqua e parlo con gli spiriti acquatici, mi faccio condurre da loro verso la torre dove è nascosto un prigioniero, che si rivelerà essere il vero cavaliere della regina. Una volta giunto alla torre, con il linguaggio della mano irrobustisco l'edera chiamandola con il suo nome druidico (Gort), riuscendo così a salire raggiungendo il prigioniero al quale prontamente do la lettera che avevo preso a quello falso e comunico anche la parola segreta in modo da essere riconosciuto al cento per cento. Adesso viene un'ultima parte "un po' complicata", ovvero riuscire a evadere dalla torre senza essere colpiti dai massi lanciati dai monaci. Conviene indubbiamente salvare la partita, dopo di che ci potremo finalmente godere la sequenza finale! (Alla buon'ora, speriamo che questa volta non ci vada buca!)

LUKE

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PADOVA Computer Time PADOVA

Prezzi Iva inclusa

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Computer Amiga

Amiga 500 PLUS Commodore+joystick		680.000
Amiga 600 garanzia Commodore Italia	new	chiedere
Amiga 2000 Garanzia Commodore Italia		1.240.000
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria		chiedere

Monitor

Commodore 1084s-new	490.000
Monitor Vga 1024x768 0,28 dot pich (funziona anche con antiflicker Amiga)	700.000
Nec 3fg 15"multisync 1024x768	1.100.000
Nec 4fg 16"multisync 1024x768	1.650.000
Nec 5fg 20"multisync 1280x768	2.800.000

Espansioni amiga

Espansione Amiga 500 512kb		58.000
Espansione Amiga 500 512kb+clock		72.000
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock		190.000
Espansione Amiga 500 2Mb super veloce!!!		280.000
Espansione Amiga 500 4MB	new	459.000
Espansione Amiga 500 Plus 1mb		130.000
Espansione Amiga 2000		340.000

Hard Disk At/Scsi

Hard disk 52Mb Quantum 11/15ms-slim	450.000
Hard disk 105Mb Quantum 11/15ms-slim	750.000
Hard disk 120Mb Quantum 7 ms	830.000
Hard disk 210Mb Quantum 11/15ms	1.290.000
Hard disk 240Mb Quantum 7 ms	1.350.000
Hard disk Ricoh removibile+cartuccia 50Mb	1.350.000
Hard disk 330 Mb Fujitsu 7M/S " Professional	1.900.000
Hard disk 20/40/60/85MB 2.5 "con controller at-bus per amiga	chiedere!!

Periferiche Amiga

Digitalizzatore Videon III+Photon paint	500.000
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200	320.000
Genlock roctec	280.000
Genlock Vhs Electronic design	750.000
Genlock S-Vhs Electronic design	990.000
Hand scanner Golden Image 400dpi,32 toni	385.000
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	45000
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb	499.000
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000	120.000
Drive esterno passante con interruttore	120.000
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse	77.000
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3	120.000
Deviatore mouse/joystick	29.000
Boot df1(per selezionare boot di partenza)	19.000
Interfaccia 4 giocatori	24.000
Action replay III A500	160.000
Scheda antiflicker A2000 Commodore	420.000
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron	120.000

Pc-compatibili

PC 286 16/21	1.000.000
PC 386SX 25	1.600.000
PC 386DX 25	1.800.000
PC 386DX 33 64 cache	2.000.000
PC 386DX 40 64 cache	2.350.000
PC 486DX 33 64 cache	2.800.000
differenza Minitowercon led	+ 50.000
" Tower con led	+ 120.000
" 1Mb aggiuntivo 44256	+ 80.000
" 2Mb aggiuntivi simm	+ 160.000
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	+ 110.000
" Vga Et4000 1Mb 1024x768/256	+ 100.000
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	+ 240.000
" Hard disk 105Mb Fujitsu	+ 320.000
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	+ 450.000
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	+ 980.000
" Hard disk 330Mb Fujitsu 7ms	+1.500.000
" Monitor Vga monocromatico	+ 200.000
" Monitor Vga Colore 1024x768	+ 550.000

Configurazione base:Desktop con led,1 drive 3,5 1.44Mb,vga 256kb, tastiera estesa,hard disk fujitsu 45Mb,memoria 1mb(286)2mb(386sx) 4mb(386dx e 486),2 seriali e 1 printer,controller 2 floppy e 2 Hd
I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e mouse sono compresi
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Soundblaster 2.0	240.000
Soundblaster professional	440.000
Videon III per Pc	600.000
Tavoletta grafica Summascketch II	850.000
Tavoletta grafica 12x12 + penna mouse	450.000
Scanner Logitech 256 tonalita'di grigio	480.000
Scanner A4 Fujitsu tonalita' grafica	telefonare

Greit Valley Production

Espansione 0/8mb per A2000	221.000
Hard card + 52Mb Quantum A500	1.061.000
Hard card + 52Mb Quantum A2000	813.000
Hard card +120Mb Quantum A2000	1.212.000
Hard card +240Mb A2000/500	telefonare
Hd Syquest 44Mb removibile + cartuccia e controller	1.416.000
Cartuccia 44Mb per syquest	204.000
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia e controller	1.771.000
Cartuccia 88Mb per syquest	322.000
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 25mhz 1mb	1.674.000
" G-FORCE 68030 A2000 40mhz 4mb	2.658.000
" G-FORCE 68030 A2000 50mhz 4mb	3.592.000
" 68040 A3000	5.024.000
Impact Vision 24 A3000/2000PAL,Genlock,Video pip Frame grabber 1/25secondo,Antiflicker,16.000.000 color software a corredo:Macropaint,Caligari pro.,Scala	4.137.000
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)	795.000
Digitalizzatore audio Sound 8bit	147.000

NOVITA' AMIGA

TELEFONARE

- Mach II A500/2000 16Mhz 16Kb di cache+coprocessore 68881
- Speedy 68000 16Mhz A500/2000
- Hurricane 68030 25mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
- Hurricane 68030 50mhz 4Mb+coprocessore 68882 a500/2000
- Vxl 30 68030 25Mhz a500/2000 possibile istallazione 68881
- Vxl 30 68030 25Mhz a500/2000 possibile istallazione 68881
- Mercury 68040 4Mb espandibili 32mb Amiga 2000/3000
- Scheda grafica Colormaster 12 bit 4096 colori per A500/2000
- Scheda grafica Colormaster 24 bit 16000000 colori A500/2000
- Controller Rochard A500 con Hd 45/52/105/120/240
- Genlock e digitalizzatori professionali e amatoriali

OFFERTA!!!

A500plus 2mb di memoria
monitor 1084s
drive esterno con interuttore passante
2 contenitore dishi da 40/50 posti
tappetino mouse e porta mouse da muro
£.1.260.000

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976756 MS-DOS
TEL.049/8976787 AMIGA/GVP
SHOW ROOM PC/MSDOS E GVP
TELEFONARE PER APPUNTAMENTO
FAX 049/8976414

Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina
***59134#**
del VIDEOTEL
Il servizio e'gratuito

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGNI MESE IN EDICOLA

9
ANNO 2
NUMERO 9
GIUGNO 1992
LIRE 5000

CONSOLE MANIA

XENIA EDIZIONI

NINTENDO
NES
GAME BOY
SUPER FAMICOM

SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE

ATARI
LYNX
7800

L'ORRORE SU SUPER FAMICOM CON GLI
ADDAMS

IL MEGADRIVE NELLA GUERRA DEL GOLFO

LA PREISTORIA DEL NES
L'ARRIVO DI JOE & MAC

UNA VALANGA DI NEWS DA LONDRA

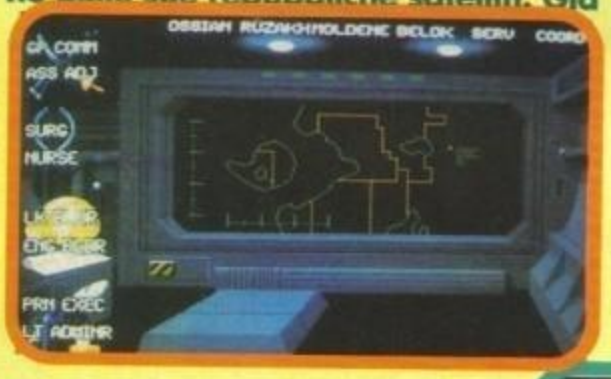
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Da molto tempo la politica ha parte essenziale nel nostro tenore di vita e nelle pagine dei giornali; proprio in questo periodo stiamo assistendo allo sfacelo delle sinistre, e qui si è posato l'occhio di Mike Singleton.

ASHES OF EMPIRE

Già conoscete questo nome: è il "deus ex machina" di Midwinter 1 e 2, che ha deciso di prendere spunto dalla cronaca per il soggetto di questa ultima fatica; beninteso, non soltanto sua. L'idea è in effetti semplice: si è in certo grado recuperata la spina dorsale di Midwinter 2, per cucirci attorno un gioco molto diverso. Più precisamente lo possiamo considerare un simulatore globale ambientato in un impero immaginario, ma "stranamente" simile alla Russia con alcune delle sue repubbliche satelliti. Già



osservando i nomi (deformazioni di quelli veri) possiamo intuire la faccenda, che sarà svelata in pieno una volta immersi nel gioco.
La situazione è semplice e allo stesso tempo complessa: quest'impero (formato da 5 repubbliche e 40 provincie) è in sfacelo per vari motivi, tra cui annoveriamo le carestie, il regime dittatoriale, le frizione etniche e la fragilità economica. Il giocatore ha lo scopo di sistemare tutto questo, entro un limite di tempo non particolarmente ampio. I collegamenti con i Midwinter vanno essenzialmente a due punti salienti del gioco: l'interazione con numerosi personaggi e lo spostamento a bordo dei mezzi più fantasiosi, cosa già vista, fra l'altro, in Hunter. Cominciamo dai mezzi: si spazia dal cavallo di San Francesco (le vostre riverite gambe, supposte in grado di viaggiare per ore di fila sui 30 Km orari!), al sottomarino volante, senza dimenticare i carri armati più o meno anfibi e diversi modelli di aereo: ce ne sono di tutti i tipi, da uno Stinger che sembra grande (o meglio, piccolo) come l'omonimo missile a un grande aereo da carico; c'è perfino un aereo da attacco marino che ricorda molto un Learjet.
Il quadro dei personaggi è oltremodo affollato. Sparsi pel territorio ci sono circa novemila (non c'è qualche zero di troppo!) personaggi indipendenti, ma attenzione: non in totale, bensì per provincia. Se ci pensate bene sono davvero pochi, dopotutto anche in paesi non particolarmente popolosi gli abitanti si contano a milioni; nella nostra Italia siamo abbondantemente sopra i 50 milioni, su un territorio che, fatte le proporzioni, è senz'altro più piccolo di quello nel gioco. Se quindi avete già acceso un cero per la bontà dei programmatori, accendetene pure un altro: i personaggi veramente importanti si contano complessivamente a centinaia. Costoro ricoprono elevate cariche (di dinamite, eh! eh!) nei loro paesi, e un colloquio diretto con loro può essere molto più utile alla vostra causa di lunghe peregrinazioni tra i popolani.

Naturalmente i programmatori dispongono di poteri soprannaturali: ben sapendo che avete acceso un cero (anzi, due) per la loro bontà, hanno deciso di complicarvi un po' la vita, riempendo di impegni le agende di questi pezzi grossi; insomma, dovrete faticare un pochino a inseguirli nei loro continui spostamenti.
E adesso vi chiedo: credevate che fosse finita qui? Assolutamente no: non vi ho detto ancora quasi nulla. In

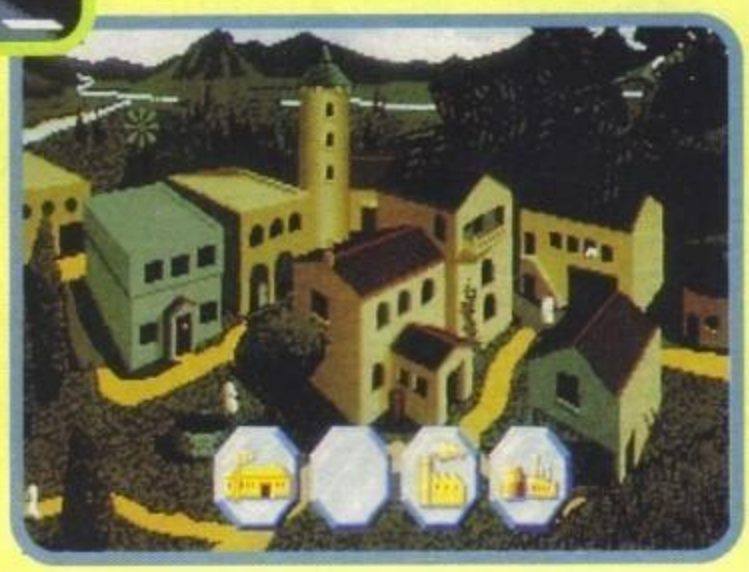
GAMES machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



con certe quantità di materiale usabile (oro, diamanti, medicine, vestiti...) che potrete accrescere se le cose per voi andranno bene.
I vostri obiettivi minimi sono ben precisi, e appariranno sotto forma di quadri statistici. Vi toccherà costruire nuove installazioni di pubblica utilità e distruggere certe altre divenute di pubblica inutilità; dovrete riuscire a far bastare le risorse locali per tutta la popolazione, se non volete che la signora con la falce si metta a lavorare; dovrete tenere sotto controllo la situazione sanitaria (e qui dovrete cercare personale qualificato); dovrete cercare anche di ottenere un certo equilibrio fra i vari ceppi etnici: è risaputo che le questioni razziali sono all'origine di guerre sanguinose. Per quest'ultimo punto dovete considerare che partirete con un certo grado di mescolamento razziale, che darà origine alla presenza di minoranze etniche più o meno agitate. Il programma indicherà con uno stemma araldico l'origine dei personaggi, evitandovi clamorosi errori.
Dovrete quindi armarvi di pazienza, girando dappertutto a bordo dei vostri giocattolini alla ricerca degli elementi per riportare l'ordine, in uno schema di gioco che lascia spazio tanto alle scene d'azione quanto a una curata interazione con la gente. Ricordate che non potrete commettere troppe sciocchezze, altrimenti prima o poi scoppierà lo guerra (civile e/o nucleare) e i vostri territori andranno a fuoco: è la vecchia tecnica della terra bruciata usata nella campagna di Russia, e non ci siamo, forse? Finisco il discorso dicendovi che non ho certo esaurito l'argomento, purtroppo lo spazio si è ristretto lavandolo, per cui vi rimando all'immancabile e fosforescente commento.

W.B.

sostanza, nella vostra missione apparentemente impossibile, avrà gran parte l'interazione. E' da escludere a priori che riusciate nell'intento da soli: oltre a parlare con le autorità dovrete anche cercare di far proseliti nella vostra causa. Qui emergono altri problemi squisitamente strategici, ossia chi reclutare e come reclutarlo. Il chi dipende da scelte puramente opportunistiche, nel senso che certuni sono più utili di altri, mentre il come è una scelta più sottile: dovrete valutare se vi convenga usare il vostro fascino travolgente con sorriso a raggi ultravioletti, oppure se infilare con mossa agile nella tasca dell'altro qualche goccia di "lubrificante" per ungere, come si suol dire, le ruote. Se da un lato i sorrisi a luna piena sono forniti gratis da madre Natura, dall'altro il lubrificante (la tangente, insomma) intaccherà le vostre risorse: partirete

Amiga

Innanzitutto il sistema di gioco/comando è chiaramente ereditato da Midwinter 2. Si gioca con le solite periferiche, che, per mancanza di pulsanti, rendono indispensabile l'ausilio della tastiera. Non occorre comunque conoscere valanghe di comandi per giocare, e la facilità d'uso non è certo un problema del gioco: possiamo riprendere un vecchio motto pubblicitario che calza assai bene: "facile da giocare, difficile da padroneggiare, impossibile da lasciare". Come avrete infatti capito le dimensioni del gioco sono ciclopiche, sia geograficamente sia interattivamente. La grafica fa spreco di mappe e rilievi frattali (anche in 3D) per la rappresentazione geomorfica, e durante le scene di azione troveremo un paesaggio modellato a poligoni con monti, valli, colline e specchi d'acqua. Da sottolineare che la retinatura è in regresso rispetto a Midwinter 2, mentre la velocità della grafica è più o meno invariata. Il sistema di comando dei mezzi è scomodo: non comandate direttamente il loro movimento, ma variate la sua ampiezza, così con la "barra al centro" continueranno a girare nella stessa direzione, e avrete una cerandate le domande. Sicuramente, una volta ai comandi, le dimenticherete.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

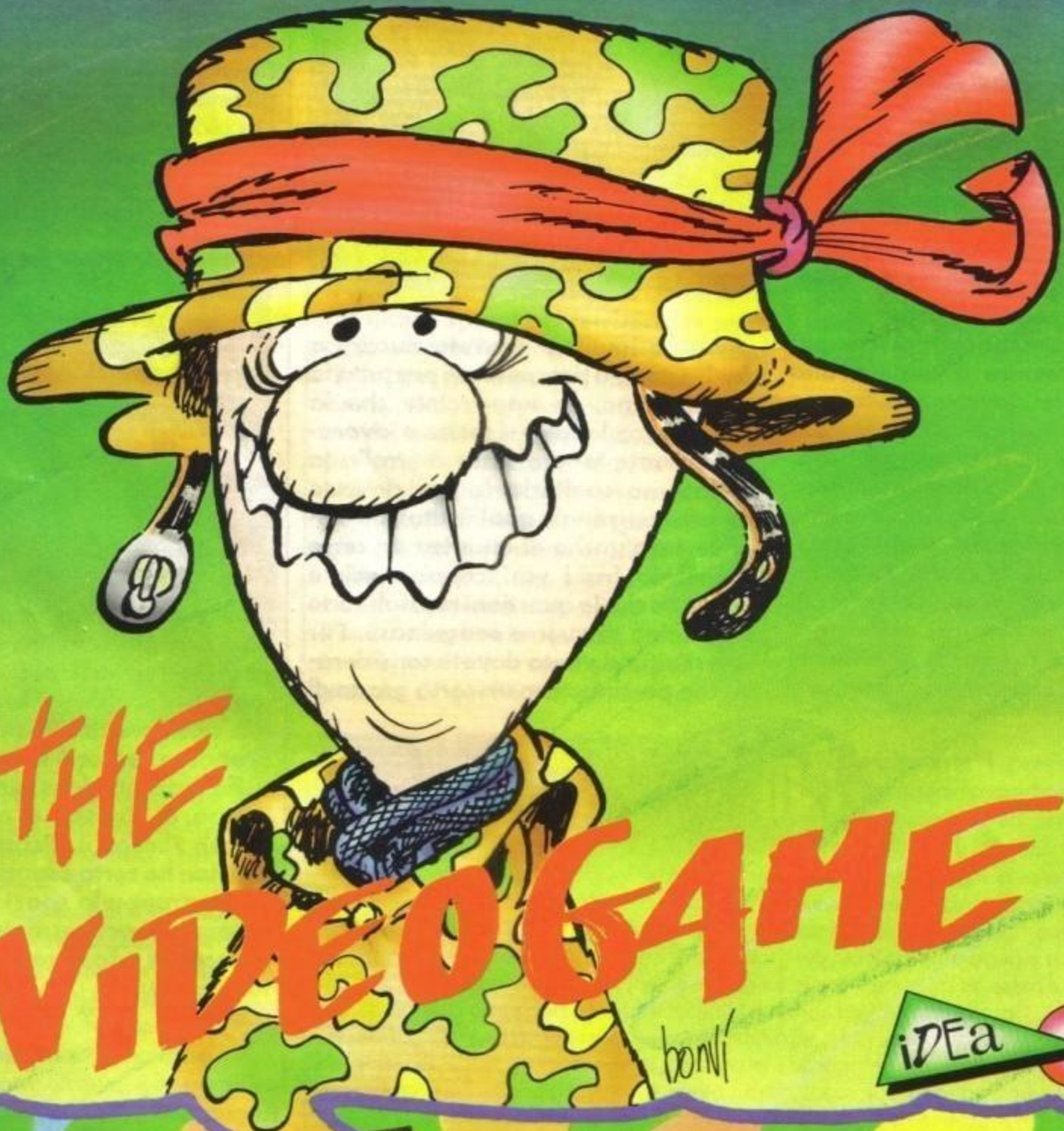
GLOBALE
93%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...TUNG! PRESTO DISPONIBILE PER AMIGA E C64

Sturmtruppen



THE VIDEOGAME

© 1992 BONVI/MCK

bonvi

idea

"Cameraten tutti fuori dalle buken e afanti marsh!.....nain, non dofete tirare le pallottolen con le mani dannati imbecillen!"

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EUROPEAN CHAMPIONSHIP™

TECMO™

1992

© 1992, 1989, Tecmo Limited, Japan

FREE

FULL COLOUR TEAM SUPPORT WALL CHART

LEADER DISTRIBUZIONE

elite™

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CORE per Atari St, Amiga L. 49.900

GAMES machine

STAR PLAYER

Il guanto di sfida alla Gremlin è lanciato. La Core, al volante della sua nuovissima Jaguar si mette in scia alle due Lotus della Gremlin e si appresta al sorpasso, quand'ecco che i due piloti avversari decidono di bloccare completamente la strada affiancando le loro Lotus rosso corsa. Ehi, questo è sleale!

JAGUAR XJ220

Non so cosa vi abbia fatto pensare una simile introduzione allegorica, ma l'intenzione era quella di far capire che Jaguar vorrebbe tanto surclassare la concorrenza (sotto forma dei due Lotus Turbo Challenge della Gremlin), ma battere i pregi di entrambi è una cosa a dir delle altre!

Ma qui forse c'è qualcosa che non va: sto già parlando di rifarvi le piste quando non avete visto neanche la prima! Avete ragione: scendiamo in pista e vediamo come vanno le cose a Jaguar rispetto ai due marpioni della Gremlin!

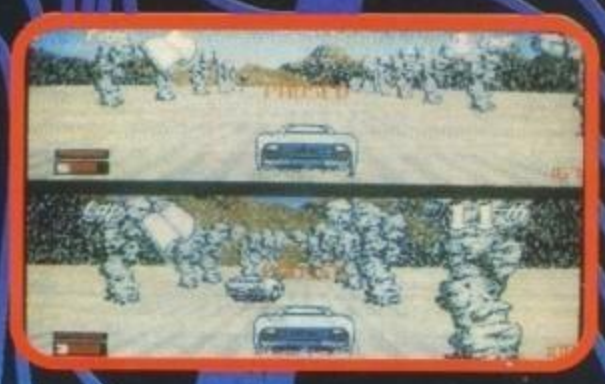
Prima di tutto il proseguimento del gioco non è subordinato al tempo residuo come accadeva in LTC 2 e non sono presenti checkpoint di nessun tipo. Anzi, da questo punto di vista Jaguar ricorda molto di più il primo Lotus, dove appunto bisognava percorrere un certo numero di giri di pista e cercare di classificarsi nei primi dieci per proseguire. Ecco,

poco proibitiva per chiunque.

Sul piano delle opzioni, comunque, poco o niente da dire: cambio automatico o manuale, uno o due giocatori, salvataggio su disco (al posto delle password), joystick o mouse (interessante). A dire il vero una cosa ben più appetibile e che la Gremlin si è mai sognata di offrire c'e: l'editor di piste! Giusto nel caso che trentasei piste vi vadano strette, eccovi la possibilità di crearne

Jaguar è così, solo che non siete neanche obbligati a tagliare il traguardo tra i primi. Ah! E dov'è l'inghippo? Semplice: dopo ogni corsa vi tocca comprare i pezzi di ricambio per sostituire le parti della vettura danneggiate (di solito la carrozzeria, visto che non è difficile andare a sbattere in certe curve un po' strette). I soldi, naturalmente, saltano fuori solo conquistando almeno un decimo posto in gara. A questo punto potreste anche pensare: "vado piano, così non rompo la macchina, e chi se ne importa se arrivo ultimo". E in effetti è un sistema che paga abbastanza, fintanto che riuscite a non annoiarvi e a far bastare i soldi per le trasferte, visto che dovete pure viaggiare per il mondo perché in ogni paese si disputano solo tre gare.

Ma sono sicuro che volete sapere qualcosa di più e vi accontento. Anzi, per una volta



farò un bello strappo alla regola e comincerò un pochino a commentare il gioco nel bel mezzo della recensione, coscio che il box del commento è decisamente insufficiente per tutto quello che vi voglio dire (e lo dico perché il commento l'ho già scritto dieci minuti fa ed è già TROPPO lungo. Sicuramente qualcuno avrà problemi di impaginazione!).

Capitolo velocità pura. Gran parte dell'effetto è dovuto alla grafica laterale e alla velocità con cui scorrono le strisce sulla pista. E in questo caso è tutto OK. Più che altro un eventuale confronto con i due Lotus in fatto di quantità di grafica laterale sarebbe più o meno pari, e anche in questo caso con lo split-screen la velocità rimane praticamente inalterata.

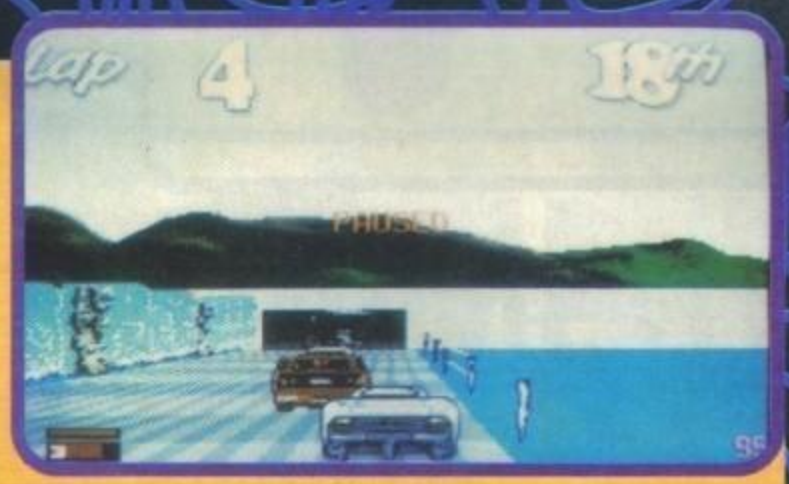
Ma in fatto di qualità dobbiamo dar ragione a Jaguar: se li guardate bene, alcuni dettagli della grafica laterale sono ombreggiati a seconda della distanza e in alcuni casi vi troverete a correre su piste montane con

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

un'abisso sulla destra (e delle brutte rocce sulla sinistra) in puro stile Test Drive.
Capitolo scenari. Finalmente si comincia a ragionare: Jaguar offre una bella serie di paesaggi che hanno poco o nulla da invidia-

Amiga



Ed eccoci alla resa dei conti. Il neo-nato della Core è quasi come tutti se l'aspettavano. La grafica è molto veloce, sia a tutto schermo, che (cosa non indifferente) nel modo a due giocatori, dove non va perduto quasi niente dell'originaria sensazione di velocità. Le macchine sono davvero dettagliatissime, ma a ben guardare quelle avversarie avrebbero bisogno di qualche frame aggiuntivo che renda meglio l'idea dell'angolazione (soprattutto se paragonate a Lotus). Le piste, poi, sono davvero tante (trentasei) e con una buona abbondanza di scenari (uno o due in più di Lotus 2), con la non indifferente peculiarità che in alcuni casi le condizioni atmosferiche variano continuamente: provate ad immaginarvi una pista con una pioggerellina che si trasforma in un acquazzone! Cosa manca ancora? Ah sì: un sonoro generalmente convincente con un paio di frasi digitalizzate, e una buona serie di musichette quasi tutte convincenti. Eppure c'è qualcosa che non funziona e che non ha niente a che vedere con la grafica o il sonoro: si tratta della sensazione di guida. Nelle curve, infatti, non esiste forza centrifuga, ma il problema è stato risolto assai rozzamente permettendo alla macchina di curvare di più in curva che in rettilineo (a parità di curvatura del volante). Un simile dettaglio decisamente irrealistico passa praticamente inosservato su piste veloci, ma toglie non poco realismo nelle piste lente e tortuose e soprattutto in caso di neve o pioggia, visto che sembra di guidare sull'asciutto. Non possiamo neanche dimenticare che, purtroppo, molto spesso nel gioco non si vede anima viva perché venti macchine in un circuito da 2 minuti al giro non sono poi così tante. Concluderò, pertanto, dicendo che Lotus rimane ancora di una mezza lunghezza il numero 1 per gli amanti delle corse ad ostacoli e della velocità pura, che Lotus 2 rimane di un'incollatura il numero1 per la bellezza dei suoi scenari e, ovviamente, per la sua velocità, ma che anche questo Jaguar si ritaglia di prepotenza un posto in prima fila; per l'abbondanza di piste e per la grafica in certi casi assolutamente da vedere, senza dimenticarci affatto dell'editor delle piste e dell'impeccabile componente manageriale che lo rendono sicuramente il più completo di tutti (almeno fino all'avvento di Lotus III). Una di quelle esperienza da provare di persona!

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
95%

re a quelli di Lotus 2 e che in taluni casi sono anche meglio.
Nebbia, pioggia, neve, notte, deserto o palude, infatti, sono tutti presenti. E talvolta sono davvero degni di nota. A cominciare, ad esempio, dalla nebbia, che dà veramente l'impressione di essere nei guai per via della scarsa visibilità e dove (tanto per rendere l'idea) spesso conviene tenersi una macchina davanti per capire in anticipo da che parte gira la pista.
Né possiamo dimenticare il deserto:

striature sulla pista uguali a quelle di Lotus 2, ma con in più un bel po' di suggestivi cambi di colore o talvolta anche una bella tempesta di sabbia.
Ma il pezzo migliore è sicuramente la notte. Assolutamente incredibile come scelte cromatiche: l'ombreggiatura azzeccatissima della pista, i lampioni che appaiono a poco a poco, il cielo vagamente rossastro, addirittura qualche sporadica stella cadente, per non parlare del grandissimo effetto del tunnel. OK, sono sensazioni inesprimibili a parole; resta il fatto che DOVETE vedervela.

G.B.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Progetto Grafico: Paola Innocenzi

EHI, BOY...

A ROMA C'E JOY!

JOY È L'AMICO CHE TI GUIDERÀ
NELLA STRABILIANTE CATENA DI NEGOZI
DISTRIBUTORI DI VIDEOGIOCHI ORIGINALI
PER TUTTI I COMPUTER

VENDITA HARDWARE: COMPATIBILI IBM, COMMODORE 64, AMIGA

GRUPPO VIDEOGIOCANDO

Potrai trovare i negozi del GRUPPO VIDEOGIOCANDO a Roma:
Casal de' Pazzi, 113 - Circ.ne Ostien

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOLOGNA - VIA MURRI 73 - TEL. 051 6236650
BOLOGNA - VIA S.STEFANO 30/2 - TEL. 051 224833
BOLOGNA - VIA LOMBARDI 43 - TEL. 051 361870

GRANDE EMPORIO STERLINO

C 64

AMIGA

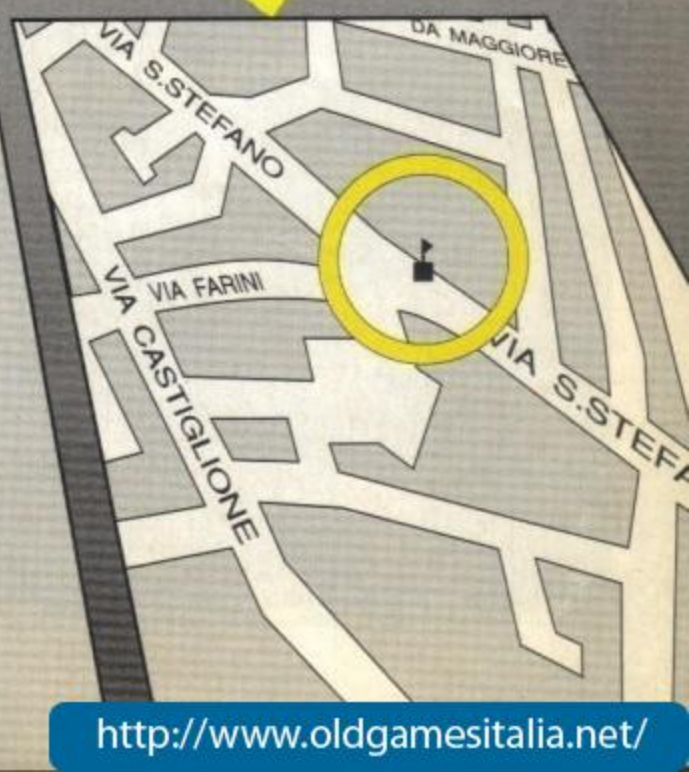
PC COMPATIBILI

LINX - GAME BOY - GAME GEAR

SEGA MEGADRIVE - SUPERFAMICOM

SEGA MASTER SYSTEM - NINTENDO

COMPUTER CENTER



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

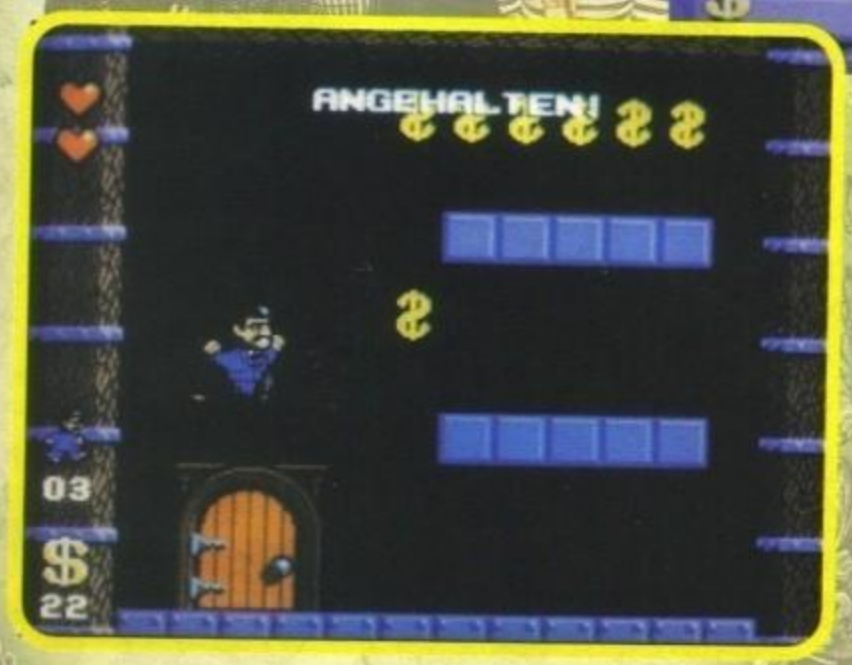
http://www.oldgamesitalia.net/

OCEAN per Atari St, Amiga L. 39.900

The Addams

NANANANA (CHACK CHACK) NANANANA (CHACK CHACK) NANANANA NANANANA NANANANA... Il ritornello più lugubre e accattivante della storia dei telefilm torna alla ribalta anche sui nostri computer, e con lui la sua grottesca famiglia...

Sicuramente tutti voi conoscete la celebre serie della Famiglia Addams, che ormai da più di trent'anni "infesta" i nostri televisori divertendo grandi e piccini con una collezione di battute tra le più demenziali e assurde mai udite da orecchio umano (u-Mano, ha, ha, ha!); l'incredibile successo mantenuto in tutti questi anni ha convinto l'intraprendente produttore di turno a lanciarsi nella realizzazione di un film vero e proprio d'un paio d'ore che, nonostante tutte le prevedibili difficoltà nel riuscire a ricreare l'atmosfera in bianco e nero e mantenere alto l'interesse nello spettatore per così tanto tempo, ha sorprendentemente ottenuto una audience altissima sia in Europa che in America. Dopo quest'ennesima vittoria della bizzarra famiglia, era quasi scontato che anche nel mondo dei computer qualche d'uno prendesse al volo l'opportunità di produrre un gioco successone, ed effettivamente i risultati ottenuti prima sul Super Famicom ed ora sui cari 16-bit ci dimostrano che esistono dei Tie-in decenti sul mercato mondiale, e che anche la Ocean (non sempre, purtroppo) sfrutta appieno le tante licenze ottenute a



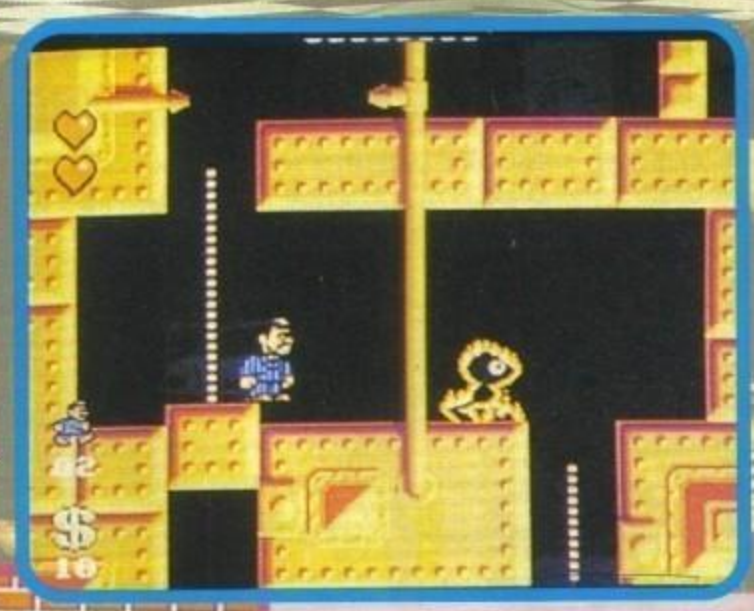
suon di dollaroni.
Il gioco, che a grandi linee segue la trama del secondo tempo del film, vede il nostro acclamato Gomez intento a salvare la sua cadaverica famiglia dalle grinfie di un ricco vicino senza scrupoli che, evidentemente, non è un grosso amante di paludi, piante carnivore e allevamenti di condor. Il mostruoso vicino ha infatti rapito i cinque parenti più stretti dell'atletico capo-famiglia e lo vuole ricattare per ottenere il suo terreno e costruirci sopra un'orrenda villa post-moderna: l'onore e l'amore per la vostra terra e famiglia vi spingono come prevedibile a respingere la proposta del vostro avversario, decidendo così di liberare da solo i poveri e indifesi Addams (che, appunto perché torturati, si stanno comunque divertendo come matti)(sono un po' come il nostro caro Willy, più i giochi sono pallosi e con super manualoni e più lui è contento... NdMax), nascosti da qualche parte nel vostro immenso maniero. Il gioco ha quindi inizio nel salone d'ingresso, con cinque portali dietro i quali si estendono tutta una serie di lunghi ed impervi corridoi pieni zeppi di mostriciattoli e trappole varie, il cui unico scopo sembrerebbe (anche questa volta) quello di eliminarvi (visto cosa succede a non chiudere la porta con due mandate!). I cinque livelli in cui vi potete ritrovare sono il giardino, la camera delle torture, la cucina, la libreria e la serra, e come sempre ogni schema è caratterizzato da diversi

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Addams Family

nemici, diversi fondali e diversi bonus nascosti: infatti la quantità di porte segrete presenti nel gioco sembra particolarmente alta e spesso si rivela necessario trovare il punto giusto in cui entrare poiché, oltre a racchiudere dollari, cuori e vite extra (di cui vi parlerò fra poco), nelle stanze nascoste potrebbe nascondersi anche un membro della vostra famiglia, che purtroppo è normalmente custodito da un fosco mostro di fine quadro. Vostra unica arma attraverso tutto questo orrore è data dalle vostre incredibili doti acrobatiche di salto che, oltre a permettervi di zompare da una piattaforma all'altra, ritorna utile per eliminare i numerosi oppositori: infatti per metter fuori combattimento mummie, tazze volanti, grilli parlanti e rane in monopattino (?!?) non dovete fare altro che prendere bene le misure ed atterrarci sopra con i vostri fettoni (cos'è, portate il 52 di piede?); per quanto ciò possa sembrare un po' rude (rude? Se vi ritrovaste con centinaia di viscidi "inquilini" che fanno un macello incredibile, rompono tutto e non fanno neanche i loro bisogni nell'angolo, voi gli offrireste forse una tazza di tè?), ritorna particolarmente utile quando bisogna compiere salti particolarmente alti, poiché usando i nemici o i loro colpi come trampolino è possibile arrivare là dove nessun Addams era mai arrivato prima (NA-NA-NAAA), ovvero in possesso di cuori o dollaroni: i primi sono utili per recuperare l'energia persa (rappresentata dai cuoricioni sulla sinistra) mentre i secondi, se presi in quantità, possono fornirvi un punto extra d'energia o addirittura una vita in più se riuscirete a raccattarne almeno un centinaio. Oltre a questi, è possibile trovare altri utili bonus, come l'invulnerabilità momentanea (rappresentata da una scia "tipo cometa" che vi lascerete dietro durante i vostri movimenti) o l'utile Fez-copter, un atipico cappellino rosso da turco che vi permetterà di volare in giro per lo schermo (aiutandovi così ad evitare senza troppi problemi trappole e nemici), peccato però che scompaia ogni volta che cambierete quadro. Se mai riusciste a recuperare un vostro familiare e riportarlo allo schermo iniziale, vedrete (più che altro sentirete) il caro Lurch suonare il famoso motivetto già riportato nel cappello (cappello? Quale cappello?) in un modo alquanto scadente; ogni volta che salverete qualcun'altro, il fedele maggiordomo ripeterà il pezzo, ma ogni volta sarà sempre più preciso e melodioso, fino a quando non riuscirete a salvare anche la vostra bella sposina, nel qual caso... Cosa succederà mai? Aaaaarrgh, non lo so, non ci sono ancora arrivato! Basta, devo andare a giocare, il dovere è oltremodo scaduto, ora tocca al piacere: Mor[illegible]UKE



Amiga

Bello, divertente, veloce, giocabile, simpatico, ben fatto e ben curato nei particolari... Tutto qui? Sì, per me non c'è molto altro da dire (beh, credo di aver già detto abbastanza!). The Addams Family è un buon gioco, praticamente identico alla versione per Super Famicom (peccato solo per le dimensioni dello schermo un po' ridotte), ma personalmente non lo considero come il miglior Platform Game degli ultimi tempi: molti lo hanno subito accolto come il "Mario Bros per Amiga", definendolo uno dei giochi più belli nel suo genere mai apparso sul nostro computer. Ciò non toglie che l'acquisto di questa nuova creazione della Ocean, certamente uno dei migliori tie-in pubblicati in questi ultimi anni (a proposito, già che ci sono, vi dico anche che i programmatori sono gli stessi di Navy Seals: che bel passo in avanti!), rimane comunque una scelta abbastanza azzeccata, potendo fare pieno affidamento su di un gioco particolarmente immediato, e allo stesso tempo parecchio accattivante.
Si è per certi versi ripetuto quanto già accaduto con Hudson Hawk, l'abbandono di una trasposizione tendenzialmente fedele della trama del film (che, fin'ora, ha quasi sempre condotto a fiaschi multievento del calibro di Total Recall o Terminator II) per privilegiare un prodotto di per sè convincente, al quale si aggiunge il fascino per la licenza di richiamo. Comunque, se possibile, vi consiglio di darci un'occhiata prima, poiché il bello per molti potrebbe anche rivelarsi frustrante e noioso per qualcuno.

TECNICA:	☺
GIOCABILITA':	☺
INNOVAZIONE:	☺
GLOBALE	89%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

10% DI SCONTO
PER CHI ACQUISTA 3 GIOCHI DI QUALUNQUE SISTEMA!

Aperto anche il Sabato

SEGA MEGADRIVE
VERSIONE JAPAN
+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ JOYPAD
SOLO L. 248.000

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

SEGA GAME GEAR L. 248.000

GAME GEAR + SONIC L. 298.000

MEGA REVOLUTION
SCONTO DI LIRE 50.000
A CHI LO ACQUISTA ENTRO IL 30 LUGLIO

SEGA MEGADRIVE JAPAN
CON CARTUCCIA GIOCO "SONIC"
SOLO L. 288.000

SEGA MEGA CD JAPAN
DISP. VERSIONE SCART O PALA RICHIESTA
SOLO L. 688.000

GP BATTERY PACK	**L.**	**78.000**
MASTER GEAR CONVERTER	**L.**	**48.000**
WIDE MASTER (LENTE)	**L.**	**28.000**
BIG WINDOW (SUPER LENTE)	**L.**	**48.000**
ALESTE	L.	68.000
ALIEN SYNDROME	L.	58.000
ARLIER	L.	58.000
AX BATTLER	L.	58.000
BUSTER BALL	L.	58.000
COLUMS	L.	48.000
DONALD DUCK	L.	58.000
DRAGON CRYSTAL	L.	58.000
ETERNAL LEGEND	L.	68.000
FANTASY ZONE	L.	58.000
G-LOCK	L.	58.000
GALAGA 91	L.	58.000
GEAR STADIUM	L.	48.000
HALLY WARS	L.	58.000
HEAD BUSTER	L.	48.000
JOE MONTANA FOOTBALL	L.	68.000
KINETIC CONNECTION	L.	38.000
KUNICHAN	L.	58.000
MAGICAL TARUTO	L.	48.000
MICKEY MOUSE	L.	58.000
MONACO GP	L.	48.000
MONSTER WORLD III	L.	58.000
MOONWALKER	L.	58.000
NINJA GAIDEN	L.	48.000
OUT RUN	L.	48.000
PAC MAN	L.	58.000
PENGO	L.	48.000
POKER	L.	58.000
PUT & PUTTER (GOLF)	L.	48.000
RASTAN SAGA	L.	68.000
SHANGAY II	L.	68.000
SONIC	L.	58.000
SPACE HARRIER	L.	48.000
SQUEEK	L.	48.000
WALL OF BERLIN	L.	48.000
WODDY POP	L.	48.000

GAME GEAR TUNER TV L. 218.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L.	99.000
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	119.000
AERO BLASTER	L.	89.000
AFTER BUNNER	L.	99.000
AIR DRIVER	L.	89.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L.	69.000
ALIEN STORM	L.	69.000
ALTERED BEAST	**L.**	**39.000**
ARROW FLAH	**L.**	**39.000**
ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)	**L.**	**68.000**
ATOMIC ROBOKID	**L.**	**39.000**
BACK TO THE FUTURE III	L.	119.000
BAD O MEN	L.	99.000
BATMAN	**L.**	**59.000**
BATTLE GOLFER	**L.**	**29.000**
BATTLE SQUADRON	L.	89.000
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WRESTLER	L.	99.000
BIMINI RUN	L.	99.000
BLOCK OUT	**L.**	**39.000**
BONANZA BROTHERS	**L.**	**39.000**
BUDOKAN	L.	99.000
BUK RODGER'S	L.	99.000
BURNING FORCE	**L.**	**39.000**
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	99.000
BUSTER DOUGLAS	L.	79.000
CALIBER 50	**L.**	**68.000**
CALIFORNIA GAMES	L.	99.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CATCH 92	L.	99.000
CENTURION	L.	89.000
COLUMS	**L.**	**69.000**
COMMANDO II	L.	89.000
CRACK DOWN	**L.**	**39.000**
CROSSFIRE	L.	58.000
CYBER BALL	L.	79.000
DAHNA	L.	99.000
DAIMAKAIMUVA	L.	89.000
DANGEROUS SEED	**L.**	**49.000**
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081	**L.**	**29.000**
DECAPATTACK	L.	85.000
DESERT STRIKE	**L.**	**99.000**
DEVIL CRASH	L.	99.000
DICK TRACY	L.	69.000
DINO LAND	L.	79.000
DONALD DUCK	L.	79.000
DOUBLE DRAGON II	**L.**	**89.000**
DYNAMITE DUKE	L.	89.000
E. SWAT	L.	79.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	99.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
EVIL GIRL	**L.**	**39.000**
F1 CIRCUS	L.	89.000
F1 GRAND PRIX	L.	99.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	99.000
FANTASIA WALT DISNEY	**L.**	**69.000**
FANTASY SOLIDIER	**L.**	**99.000**
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FIRE SHARK	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAING GROUND	**L.**	**39.000**
GALAXI FORCE II	L.	99.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	89.000
GRANADA	**L.**	**39.000**
GYNOUG	**L.**	**49.000**
HARD DRIVIN	L.	89.000
HELL FIRE	**L.**	**39.000**
HERZOG ZWEI	**L.**	**49.000**
HUNTER YOKO	**L.**	**59.000**
ICE HOCKEY	**L.**	**99.000**
INSECTOR X	L.	39.000
INTERCEPTOR EFDIS	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	89.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND II	L.	99.000
JAMES POND	**L.**	**49.000**
JEWEL MASTER	**L.**	**39.000**
JOE MONTANA	L.	89.000
JOHN MADDEN II	L.	99.000
JOHN MADDEN	L.	89.000
JORDAN VS BRID	L.	99.000
JUJU LEGEND	L.	89.000
JUNCTION	L.	68.000
K.O. BOX	L.	79.000
KID CHAMELON	L.	119.000
KINGS BOUNTY	L.	89.000
KLAX	**L.**	**58.000**
KUGA	**L.**	**69.000**
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	79.000
LEGEND OF NINJA BURAI	L.	99.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L.	99.000
LEYNOS	**L.**	**39.000**
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT	**L.**	**39.000**
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MARVEL LAND	L.	79.000
MASTER OF MONTERS	L.	119.000
MASTER OF WEAPON	L.	99.000
MEGA PANEL	**L.**	**39.000**
MERCS II	L.	99.000
MERCS	L.	89.000
MICKEY MOUSE	**L.**	**59.000**
MIDNIGHT RESISTANCE	**L.**	**79.000**
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	**L.**	**49.000**
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	**L.**	**49.000**
OUT RUN	**L.**	**49.000**
PACMANIA	L.	99.000
PAPER BOY	L.	99.000
PAT RILEY BASKETBALL	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS	**L.**	**39.000**
PITFIGHTER	L.	99.000
POPULOUS	L.	89.000
QUACK SHOT	L.	79.000
QUAD CHALLENGE	L.	99.000
RAIDEN TRAD	L.	79.000
RAMBO	**L.**	**69.000**
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
RENT A HERO	**L.**	**49.000**
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD BLASTER	**L.**	**89.000**
ROAD RASH	L.	99.000
ROBOCOD	L.	99.000
ROLLING THUN 2	L.	109.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S..AIR WOLF	L.	89.000
S. SHINOBI	L.	79.000
SAIN SWORD	**L.**	**39.000**
SD VARIS	L.	99.000
SHADOW DANCER	L.	89.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	119.000
SHANGAI III	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SOLDEACE	L.	119.000
SONIC	**L.**	**59.000**
SPACE ARRIER II	L.	89.000
SPACE GOMOLA	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SPIDERMAN	**L.**	**49.000**
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000
STARFIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE	**L.**	**99.000**
STORMLORD	L.	99.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER HYDLIDE	L.	79.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	79.000
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	**L.**	**49.000**
SWORD OF VERMILLION	L.	109.000
SYD OF VALIS	L.	99.000
T. BEAST WARRIOR	**L.**	**99.000**
TAIHEKI	L.	119.000
TARGHAN	L.	69.000
TASK FORCE MARRIER II	**L.**	**89.000**
TECHNO COP	L.	119.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
TETRIS	**L.**	**49.000**
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDER FOX	**L.**	**49.000**
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
THUNDER FORCE IV	L.	99.000
TIGER	**L.**	**69.000**
TOE JAM & ERALD	**L.**	**79.000**
TOKI	L.	99.000
TOMMY LA SORDA	L.	99.000
TRAMPOLINE TERR	L.	79.000
TRASIA	L.	119.000
TRUXTON	L.	69.000
TUNDER FOX III	L.	79.000
TURBO OUT RUN	L.	89.000
TURRICAN	**L.**	**69.000**
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	99.000
VALIS	L.	119.000
VERYTEX	**L.**	**39.000**
VOLFIED	**L.**	**39.000**
WANI WANT WORLD	L.	89.000
WAR SONG	L.	119.000
WARDNER	**L.**	**59.000**
WHERE IN TIME	**L.**	**99.000**
WHIPE RUSH	**L.**	**29.000**
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY	**L.**	**39.000**
WONDER BOY IN M. LAND	**L.**	**39.000**
WORDNER FOREST	**L.**	**49.000**
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WORLD CUP '92	L.	99.000
WRESTLE WAR	**L.**	**59.000**
X.D.R.	**L.**	**39.000**
Y'S III	L.	99.000
ZANY GOLF	L.	49.000
ZERO WING	L.	89.000

IN NERETTO I GIOCHI IN OFFERTA (fino ad esaurimento)

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

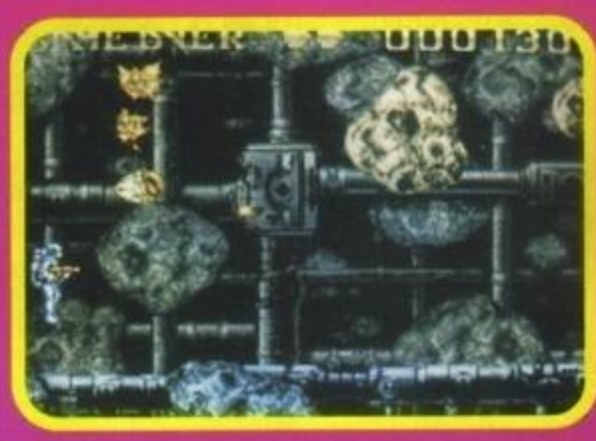
http://www.oldgamesitalia.net/

UBI SOFT per Amiga L. N.P.

STARUSH

Avete presente i transformer giapponesi che in base al loro nemico e alla situazione nella quale si trovano cambiano aspetto? No? Allora provate a giocare a questo programma, probabilmente in futuro inizierete a leggere fumetti nipponici.

Sul numero di Marzo avevo scritto poche righe su questo gioco che si preannunciava di ottimo livello. Purtroppo la concorrenza agguerritissima di questi tempi ha fatto un poco decadere i possibili entusiasmi per questo programma, che in ogni caso resta di buona qualità.
Un momento, forse è meglio dare una spiegazione del perché appena iniziato il gioco tutti vogliono annientarci: la storia ha inizio molti anni fa, quando dopo la creazione della terra nacquero i dinosauri ... Ooops?! Scusate... Siamo attorno all'anno 4530 e i trigliceridi, nota popolazione del pianeta Guru, sono arrivati ad un livello tecnologico Bip 22, in altre parole questo significa che sono ormai in grado di esplorare le galassie; purtroppo il loro mago Gabriel, lontano parente di quello terrestre, aveva predetto a tutti la catastrofe imminente con queste precise parole "Una stupenta catastrofe si abbatterà sulle nostre stupenti astronavi, ed in ogni modo stupento cercheranno di annientarci; voi poco credenti agli stupenti oroscopi che ogni stupenta giornata scrivo per voi. Gli stupenti segni zodiacali, si sono arrabbiati e oravi svelerò come potrete compatterli stupentamente... Purtroppo mi dice la stupenta regia che il tempo a mia disposizione è scaduto. Arrivederci...". Sfortunatamente quest'accorato discorso non fu tradotto nel tempo utile necessario per organizzare una difesa adeguata. Il giorno dopo infatti gli astri si alterarono leggermente, ed il mitico Gabriel fu inviato a combattere i dodici zegni zodiacali, solo (o al limite trascinandosi dietro un volenteroso apprendista). Il vostro compito è di impersonare Gabriel e cercare di difendere la vostra popolazione "annientanto" tutto quello che troverete nel vostro viaggio. Come già accennato, avrete la possibilità di trasformare la vostra semplice navetta, raccogliendo bonus vari durante il gioco, in una potentissima navicella spaziale. Se invece sarete colpiti, perderete progressivamente il vostro armamento, fino ad essere obbligati al proseguimento a piedi... Oltre agli innumerevoli nemici standard ci sono anche i mostri finali di ogni livello, che poi sono i segni zodiacali, tutt'altro che facili da blastare. Riuscirete ad aiutare il mago Gabriel a salvare la sua gente e distruggere la minaccia zodiacale? Chiudiamo la recensione chiedendo un giudizio di questo gioco al probabile eroe universale Gabriel: "Vorrei commentare questo gioco con una parola soltanto... Stupento!".
Massimiliano Pescatori



Amiga

La Ubisoft ha scelto il momento meno opportuno per fare uscire il suo programma. Come ben sapete i mesi scorsi abbiamo recensito diversi shoot'em up di qualità davvero elevata: è il caso di Project-X, Agony, Apidya. Questa spietata concorrenza riduce notevolmente il lavoro compiuto dalla Ubi Soft e Starush, nonostante sia un buon gioco, non può essere collocato allo stesso livello.
Diciamo poi che i 250 nemici, con 48 colori sullo schermo e la decantata possibilità di trasformarsi durante il gioco in una potente navicella spaziale sono le armi principali di Starush. Una bella presentazione e i fondali abbastanza curati segnano un ulteriore punto a favore, meno convincente invece il giudizio quando alziamo il volume del nostro televisore e ci accorgiamo che gli effetti sonori non sono quelli che ci aspettavamo; in aggiunta a questo la giocabilità del programma è soltanto discreta.
Starush resta dunque un buon programma che in ogni caso non riesce a incutere troppa paura alla concorrenza più agguerrita.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
84%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

Super Nintendo
2 Joypad
Super Mario World
L. 389.000
Kuma Connector Famicom
L. 89.000

CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L 129000
Battle Chess L189.000
Wing Commander + Ultima6 L 199000
Composer Quest L189.000
Collection L189000 - Pack 2 L199000
Kings Quest V L. 169.000
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000

Scheda Joystick Microchannel
L. 129.000

A500 Upgrade 2.0
L. 170.000
Scheda con kickstart 2.0 per avere i due sistemi operativi

A500 PLUS KICK
L. 99.000
Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

➡Prezzi IVA compresa
➡Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
Addams Family	39000		25/29
Advantage Tennis	49000	59000	
Alcatraz	59000		
Big Game Fishing	59000	69000	30/30
Castle Of Dr. Brain		99000	
Civilization		99000	
ClikClak	49000		25/29
Dylan Dog	59000	69000	29/29
Eco Quest		99000	
Epic	69000	79000	
F1 Grand Prix	79000		
Fascination	59000	69000	
Gateway Savage Frontier		69000	/69
Golden Eagle	49000	59000	
Great Napoleonic Battles	49000		
Harlequin	49000		
Heimdal	69000	69000	
Hero Quest + Return		69000	
Hook	59000	69000	
Hyperspeed		11900	
Int. Sports Challenge	59000	69000	
Knightmare	59000		
Leander	49000		
Legend	69000	69000	
Monkey Island II		89000	
Ork	49000		
Pacific Island	69000	79000	
Parasol Star	39000		
Police Quest III		99000	
Pool Of Darkness		69000	
Populous II	69000	69000	
Retee	39000		25/29
Robocod	29000		
Rolling Ronnie		39000	
Secret Weapons Luftwaff	99000	99000	
Shuttle		99000	
Sim Ant	89000	89000	
Space Crusade	49000		25/29
Space Quest IV	89000		
Star Trek 25th	49000	79000	
Sturmtruppen	39000		25/29
Super Space Invaders		39000	
Ultima Underworl		89000	
Ultima VI	69000		
Ultima VII		89000	
Vengeance Of Excalibur		79000	
Wild West World	59000	59000	
Willy Beamish		99000	
Wing Commander II S. O		49000	
Wolfchild	49000		

TITOLO	AMI	IBM	C64
Agony	49000		
Alien World	39000		25/29
Another World	69000	79000	
Battletech II		79000	
Birds Of Prey	59000		
Brides Of Dracula	49000		
Conquests Of Longbow		99000	
Cover Girl Poker	49000	69000	
Cruise For A Corpse ITA	59000	59000	
D/Generation		79000	
Dragons Lair Singe Castle		79000	
Eye Of The Beholder II		79000	
Falcon III		109000	
Fire Team 2200	69000	79000	
Flight Of The Intruder	59000		
Floor 13		79000	
Fuzzball	49000	49000	
Gods		49000	
Harpoon New	69000	79000	
Heart Of China	89000	89000	
Hudson Hawk	29000		
Leisure Suit Larry V	89000	89000	
Leisure Suit Larry I	89000		
Lotus II	49000		
Maniac Mansion ITA		69000	
Midwinter II	79000	119000	
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Paperboy II		49000	
Personal Pro Golf		79000	
Pit Fighter	29000	29000	
Pro Tennis Tour II		49000	
Realms	69000		
Red Baron	89000	89000	
Robocop III	59000		
Rocketeer		69000	
Shadow Lands	59000		
Simpsons	29000	49000	
Space Ace II	79000	89000	
Space Gun	49000		25/29
Space Quest I VGA		89000	
Strike Manager	59000		
Time Quest		79000	
Tips Tip Box	49000	49000	
Treasure Space		79000	
Turtles II coin-op	49000	9000	
TV Sports Boxing		69000	
Utopia	69000		
Wayne Hockey II	69000	69000	
Wizardry 6	79000	79000	
Wizardry 7	Soon	Soon	

MEGADRIVE
Adapter JPN 25.000
Adapter M.S.II 99.000
Joystick Tac 49.000
Joystick Arc. 120.000
Fantasia
Last Battle
Super Monaco G.P.
Turrican
Sonic The Hedgehog
Jewel Master
Out Run
El Viento
Golden Axe II
Joe Montana Football
Ice Hockey
Rastan Saga II
Wrestle War

GAME GEAR
Sega Adapter 49.000
Pop Breaker
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

GAMEBOY
Super Mario Land
Double Dragon
Kung Fu Master
Bubble Bobble
The Punisher
Batman
Simpson

Neo Geo

L. 590.000
+ gioco omaggio
Nam L. 129000
Ninja Combat 189.
Cyber Lip 129000
Bowling 129000
Robo Army 189000
Riding Hero 189000
Super Spy 189000
Fatal Fury 279000
Football F. 279000

ATARI LYNX
Ninja Gaiden
Strider II
Toky
World Cup Soccer

SuperNintendo

Man. e Soft. in inglese

Actraiser L. 139.000
Addams Family 149000
Baseball Sim. L139000
Bill Lambert L 139000
Castlevania IV 139000
Contra III
D-Force L. 139000
Darius Twin L. 139000
Drakken L 139000
Earth Defence L. 129000
F-Zero L. 129000
Final Fantasy 2 L149000
Final Fight L. 139000
Final Fight Guy
Gradius III
Hole One Golf 129000
Home Alone 149000
Hook
Hyperzone 119000
Joe & Mac 129000
John Madden 139000
Lagoon 139000
Mystical Ninja 139000
Lemmings 129000
Paperboy II 139000
Pilot Wings 129000
Pit-Fighter 139000
Populous 139000
R.P.M. Racing 129000
Rival Turf 139000
Scope 6 L. 169000
Sim City L. 139000
Smash TV L. 139000
Gouls'n'Ghost 139000
Mario World 149000
Off Road L. 129000
R-Type L. 149000
Super Tennis L.129000
Ys III L. 149000
WWF Wrestle 139000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo piu' basso in rapporto alla qualita' e al servizio
STOP!! alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
STOP!! alla ricerca della disponibilita'.
STOP!! alla ricerca di riparazioni veloci.
STOP!! alla ricerca di consulenza qualificata
STOP!! alla ricerca di novita' in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA →

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE E PC, SPECIALIZZATI IN ACCESSORISTICA PER AMIGA VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GENLOCK, ESPANSIONI, SCHEDE GRAFICHE, HARD DISKS INTERNI ED ESTERNI, SCHEDE ACCELERATRICI, PRODOTTI PROFESSIONALI DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO IMPORTAZIONE DIRETTA E ASSORTIMENTO COMPLETO DI CONSOLES E CARTRIDGES!!!!

prezzi IVA inclusa

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per soddisfare qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50 Mhz! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, miditower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb, inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors, accessori, Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1 Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3,5" 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick,hard disk da 40 Mb,tastiera italiana monitor VGA, scheda video VGA 800x600 testato e garantito 12 mesi **LIT. 1.331.000**
IN OMAGGIO: Mouse a tre tasti, tappetino mouse, adattatore 9/25 pin, Joystick a microswitch!!!
TELEFONATE PER PREVENTIVI GRATUITI IMMEDIATI!!!

INOLTRE

VXL 30 25 MHZ per A500 e 2000 Lit. 660.000

VXL 30 40 Mhz per A500 e 2000 con coprocessore matematico 68882 Lit. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 319.000

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA

AMIGA 500 e 500 PLUS

512Kb no clock	Lit. 65.000
512kb + clock	Lit. 78.000
512kb esp. a 2Mb con clock	Lit. 95.000
1 Mb per A500 plus	Lit. 150.000
1,5Mb int. exp. a 4Mb +clock	Lit. 259.000
2 Mb int. exp. a 4Mb +clock	Lit. 299.000
2,5 Mb int. exp. a 4Mb +clock	Lit. 339.000
3Mb int. exp. a 4Mb +clock	Lit. 379.000
4Mb int. con clock	Lit. 459.000
6Mb int. con clock...**NOVITA'**	Lit. 843.000
8Mb SUPRA esterna, passante.	Lit. 999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb	Lit. 340.000
4Mb espandibile a 8Mb	Lit. 500.000
8Mb	Lit. 799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns	Lit. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMANN, CANON, KODAK accessoristica specializzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, SOFTARE GRAFICO PROFESSIONALE
Richiedete il nostro catalogo GRATUITO !!!
APERTI DALLE 9 ALLE 19:30
ORARIO CONTINUATO

Amiga 500 Plus	Lit. 690.000
AMIGA 600	**Lit. 790.000**
Amiga 2000	Lit. 1.240.000
Amiga 3000 25/52	Lit. 4.199.000
Amiga 3000 25/100	Lit. 4.899.000

VIDEO BACKUP SYSTEM

Una eccezionale alternativa per salvare grandi quantitativi di dati. Il sistema permette di salvare files, directories, dischi e se necessario anche back-up di hard disks, senza alcuna difficolta', Utilizzando un VIDEOREGISTRATORE Ogni videocassetta VHS da 240 minuti offre uno spazio pari a circa 200 MB!! Un disco AMIGA puo' essere salvato/caricato in circa 1 minuto. Il sistema inoltre permette di scegliere in caso di back-up, la registrazione dei soli files modificati dopo l'ultimo back-up eseguito.
IMPORTANTE!!! l'uso del VIDEO BACKUP non richiede il possesso di alcun Hard Disk. La confezione comprende anche una videocassetta con oltre 160 MB di software PD!!!!!

Lit. 199.000

CONSOLES

Megadrive Pal	Lit. **266.000**
Megadrive Scart	Lit. **256.000**
Gamegear	Lit. **248.000**
SuperFamicom	Lit. **450.000**
Neo Geo (32 BIT)	Lit. **699.000**
Mega Cd Rom con 2 giochi	Lit. **799.000**
Gameboy	Lit. **155.000**

HARD DISKS

INTERNI PER A500/A2000 -NOVIA-
Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!!!
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON UTILIZZA SLOT (A2000)

-20 Megabytes	Lit. **499.000**
-40 Megabytes	Lit. **699.000**
-60 Megabytes	Lit. **1.199.000**
-85 Megabytes	Lit. **1.499.000**

INTERNI PER A500/A2000-NOVIA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato!!!!!!

-20 Megabytes/ADSPEED	Lit. **899.000**
-40 Megabytes/ADSPEED	Lit. **1.099.000**
-60 Megabytes/ADSPEED	Lit. **1.539.000**
-85 Megabytes/ADSPEED	Lit. **1.799.000**

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-
Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI: elettronico che permette di riconoscere automaticamente il primo drive esterno come DF0: nessuna saldatura!!!!!

-52 Megabytes	Lit. **849.000**
-105 Megabytes	Lit. **1.259.000**
-120 Megabytes	Lit. **1.379.000**
-240 Megabytes	Lit. **1.989.000**

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz gia' incorporato.

-52 Megabytes/ADSPEED	Lit. **1.239.000**
-105 Megabytes/ADSPEED	Lit. **1.649.000**
-120 Megabytes/ADSPEED	Lit. **1.769.000**
-240 Megabytes/ADSPEED	Lit. **2.379.000**

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 52Mb exp. 8Mb	Lit. **1.061.000**
GVP IMPACT II 105Mb exp.8Mb	Lit. **1.500.000**
DATAFLYER 52Mb exp. 8Mb	Lit. **945.000**
DATAFLYER 105Mb exp. 8Mb	Lit. **1.329.000**
DATAFLYER 120Mb exp. 8Mb	Lit. **1.465.000**
OCTAGON 508 52Mb exp. 8Mb	Lit. **999.000**
OCTAGON 508 105Mb exp.8Mb	Lit. **1.419.000**
OCTAGON 508 120Mb exp.8Mb	Lit. **1.539.000**

ESTERNI PER A500 AT-BUS

ROCHARD 40Mb exp. 8Mb	Lit. **919.000**
ROCHARD 80Mb exp. 8Mb	Lit. **1.099.000**
ROCHARD 120Mb exp. 8Mb	Lit. **1.299.000**
ROCHARD 240Mb exp. 8Mb	Lit. **2.099.000**

Ampio SHOWROOM a Vostra disposizione con dimostrazioni di CONSOLES, AMIGA, LASER DISK, PERSONAL COMPUTERS AMSTRAD E COMPATIBILI, COMMODORE CDTV (oltre 100 titoli disponibili!!!!) SOFTWARE ORIGINALE COMMODORE E PC, TUTTE LE NOVITA' PER LE CONSOLES DIRETTAMENTE DA USA E GIAPPONE IN CONTINUO AGGIORNAMENTO E SEMPRE DISPONIBILI!!!!

COME ORDINARE:

TELEFONO	FAX	POSTA	24 ore su 24 in B B S
051-343.504 051-343.362	051-344.906	COMPUTER ONE VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA	051-347.736

SPEDIZIONI:

pagamento anticipato: NESSUNA SPESA
pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
corriere (pagamento anticipato):a forfait Lit. 40.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO AMSTRAD SOFTEL

GVP point

SOFT center LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KRISALIS per Atari ST, Amiga L 49.900

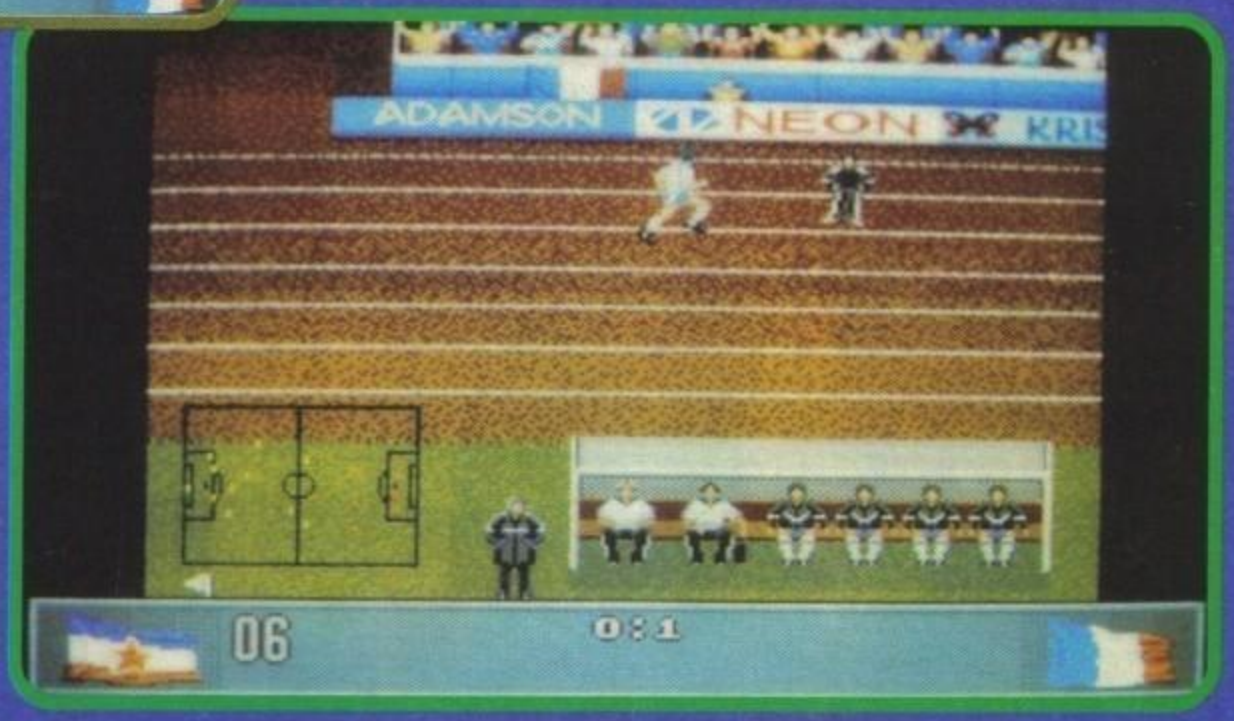
JOHN BARNES European Football

"Scusa Ameri sono Ciotti dal S.Paolo e sono felice nell'annunciare il Napoli campione... ehm... scusate... il Milan Campione d'Italia. Sono in ogni caso orgoglioso che il pubblico napoletano saluta con notevole sportività la vittoria della squadra dimostratasi quest'anno la più forte". Ecco il sonoro del pubblico: "Fiiiiiish... Venduti... Tomatevene a casa...". E' bello accorgersi che in ogni stadio italiano vi sono migliaia di persone sportive che apprezzano il calcio anche se non è la loro squadra a vincere... (Invece qui in redazione lo siamo, eccome, e dato che il caporedattore è juventino, ecco che il 10 Maggio tutti i redattori infaustamente milanisti hanno scontato un pomeriggio di mortificazione sotto il poster di Casiraghi che troneggia in redazione. Massimiliano? Dove credi di svignartela! NdMax).

Nonostante le miriadi di versioni calcistiche uscite nell'ultimo biennio, la Anco con il suo leggendario Kick-Off 2 resta saldamente al comando di tutte le classifiche dello sport più amato dagli italiani. Ma è ormai chiaro come tale primato sia destinato, nei prossimi mesi, sa subire un agguerrito attacco al proprio trono (fino ad ora assolutamente inattaccabile); questo a causa degli Europei che occuperanno le pagine sportive di tutte le più importanti testate giornalistiche italiane e non (a tale proposito vorrei una trentina di secondi scarsi di compianto per la qualificazione clamorosamente mancata... Addio Campionato e, oltretutto, addio trasferta e addio belle svedesi... NdMax). Essendo noi tutti persone molto sportive (unicamente quando vince l'Italia), non vedremo nessuna partita visto che gli azzurri non si sono qualificati, e quindi non abbiamo nessun interesse per il campionato già citato... Scherzi a parte, sarà questo un motivo in più per rifarci con i vari programmi calcistici già annunciati che usciranno nei prossimi mesi. Già a partire da questo numero troverete comunque i primi pretendenti alla palma

del migliore e così, sempre che non abbiate soldi da buttare per poter tranquillamente acquistare in blocco tutto quello che esce, dovrete cercare di stilarvi una personale lista dei migliori; compito questo che si rivelerà con ogni probabilità particolarmente arduo, come del resto lo sarà anche per noi che dovremo giudicarli uno per uno, visto che le realizzazioni del genere in arrivo sono molte e varie allo stesso tempo.

Nonostante il gioco sia ispirato alla prossima massima manifestazione continentale, il vero protagonista di questo programma é John Barnes, noto calciatore di colore d'oltre manica. Quest'ultimo (nonostante sia scontato, ve lo dico ugualmente) sarà probabilmente una delle stelle degli europei ed è un punto di forza della squadra nazionale inglese (o almeno questo e quello che si augura la Krisalis, che si è in questo modo garantita una bella percentuale sull'ingaggio multimiliardario che il giocatore potrebbe strappare ad una delle squadre italiane campionesse di prodigalità con gli



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Krisalis, la quale, peraltro, ci aveva già abituato a traduzioni in italiano. Appena caricato il programma abbiamo la possibilità di scegliere se iniziare immediatamente una partita oppure simulare nella loro completezza gli Europei Svedesi.

Proseguendo nella descrizione vi informo che John Barnes è purtroppo sprovvisto di una sezione manageriale e fornisce al giocatore solo notizie basilari come ruoli dei giocatori, classifiche varie e risultati degli incontri. Le uniche scelte che ci offre il programma hanno lo scopo di velocizzare o rendere più semplice la partita; possiamo infatti decidere il tempo di gioco, la situazione meteorologica (a questo proposito noterete come durante la partita seguente un violento e spettacolare temporale, con tanto di lampi, possa abbattersi sul campo), se i giocatori, dopo aver segnato un goal, dovranno o meno festeggiare l'impresa effettuata rischiando l'ammonizione compiendo un giro del campo, e infine se posizionare i propri giocatori in ogni calcio di punizione (potrete infatti decidere come far muovere i vostri elementi prima e durante un calcio di punizione, con finte e passaggi a piacere. Bello e innovativo).

Dopo aver terminato le nostre scelte ci buttiamo con buona speranza, visti gli screenshot della confezione, nell'arcade di John Barns; ed ecco, fin dalle primissime battute, l'evidente somiglianza con il precedente Manchester United Europe del quale questo gioco rimane comunque un notevole evoluzione. E in effetti parecchie cose sono cambiate, visto che ad esempio il pubblico è in movimento, mentre per quanto riguarda i giocatori e le loro animazioni queste sono le medesime. Ma di questo non dovete allarmarvi più di tanto perché, appena iniziato il gioco, noterete subito che il controllo dei giocatori e, sopratutto, la velocità dell'azione è nettamente più fluida e veloce (fin troppo! A volte accade che un avversario, magari Ruud Gullit (perché non Andreas Moller? NdMax), vi spiattella un tiro che potete soltanto scorgere con la coda dell'occhio, raccogliendo il pallone pochi attimi più tardi in fondo alla rete). Ulteriori migliorie sono state poi apportate, a cominciare dalle rappresentazioni "colorite" e particolareggiate dei giocatori, le cui caratteristiche tecniche e soprattutto fisiche sono state attentamente riprodotte. Aggiungo prima di chiudere che il gioco necessita di un joystick con due pulsanti differenziati per compiere tutti i movimenti possibili, non facili comunque da effettuare. Ritenete dunque questa simulazione il primo buon calcio da acquistare per simulare i campionati europei? Leggete il commento sottostante e iniziate a risparmiare qualche soldo... in questo caso ne vale la pena.

Massimiliano Pescatori

Amiga

John Barnes sarà programma di sicuro successo. La scorsa estate quando uscì Manchester United Europe, nonostante la giocabilità non perfetta, aveva già notevoli potenzialità per grafica e tecnica di programmazione. E questa volta il nuovo nato della Krisalis si spinge ancora oltre con un aspetto visivo curato nei minimi particolari (giusto sottolineare come l'intera redazione sia rimasta impressionata dall'effetto pioggia, con annuvolamento progressivo e oscuramento del sole che evidenzia le zolle fangose del terreno), e soprattutto una giocabilità estrema fin dalle prime partite che non potrà non appassionare chiunque avrà l'occasione di giocarci. E non mancano neppure delle scenette davvero divertenti quando si segnano dei goal, correndo verso gli spettatori esultando, oppure quando l'arbitro ci richiama per mostrarci il cartellino giallo. Insomma la Krisalis ha fatto davvero centro e la Anco deve davvero curare bene il prossimo Kick-Off 3 se desidera mantenere una leadership incontrastata. A risentirci in una nuova recensione...

TECNICA:	
GIOCABILITA':	
INNOVAZIONE:	
GLOBALE	87%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La novità dell'anno in assoluto. Un tennis-squash elettronico e futuristico che vi coinvolgerà profondamente. Oltre al gioco sportivo infatti dovrete affrontare il rompicapo della conquista dei colori. Ci vorrà una mira perfetta, tempismo e soprattutto molto senso tattico per sconfiggere il vostro avversario. Venite anche voi all'**Holo-Squash Center**, la palestra intergalattica più famosa dell'Universo. È qui che potrete affrontare i più forti campioni di questa specialità, ma tenete d'occhio anche le Sale Gioco perché presto troverete una versione "**realmente**" giocabile.

AUREA DISTRIBUZIONE

AUREA DISTRIBUZIONE - Via Rose di Sotto, 103 - 25126 BRESCIA - Tel. 030/2400560 - Fax 035/926201

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

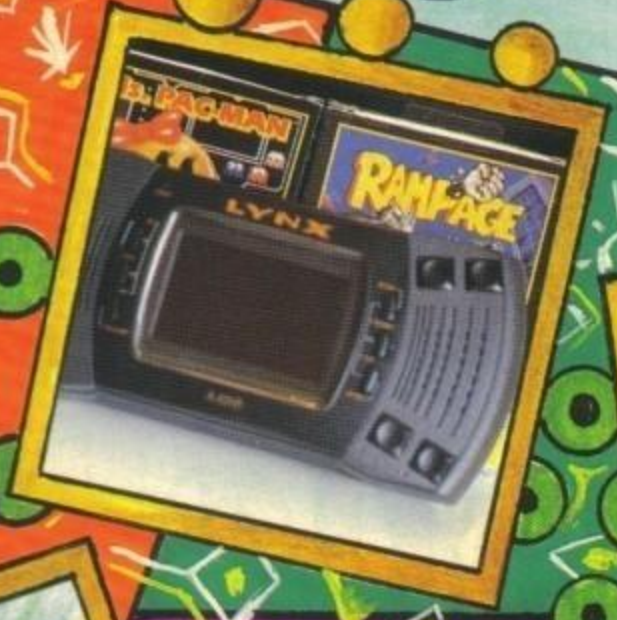
HOLO-SQUASH

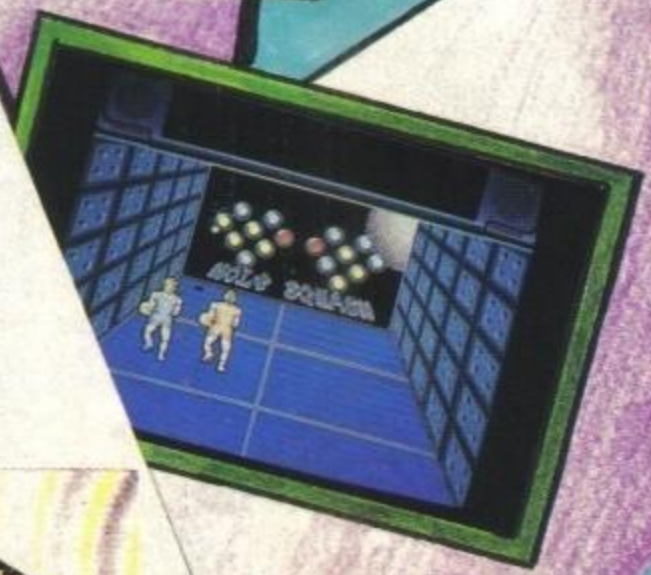
LO SPORT IN DIRETTA DAL FUTURO

CAMPIONATO ITALIANO HOLO-SQUASH 1992

CAMPIONATO ITALIANO HOLO-SQUASH 1992

CAMPIONATO ITALIANO HOLO-SQUASH 1992





Acquista una confezione di HOLO-SQUASH e chiedi al rivenditore il regolamento del **Campionato Italiano di HOLO-SQUASH 1992**.

AUREA
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
Rose di Sotto, 103 - 25126 BRESCIA - Tel.
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THALAMUS per Amiga L. 49.900

BOROBODUR

Borobodur, eh? Il pianeta della morte, eh? Ma fatemi il piacere. Come fa un pianeta con un nome così imbecille a essere tanto temibile?

Corre l'anno 2128 (qualcuno lo fermi per piacere...), e mentre il suo intercettore spaziale vagava senza meta verso i bastioni di Orione, l'agente speciale Johnson avvicinò alle labbra una tazza di caffè e ne bevve un sorso. "Maledizione!", pensò sorseggiando, mentre fissava stancamente il monitor della cabina di pilotaggio.
Uno scossone fece tremare tutta la carena metallica del MXT-30 (è il nome dell'astronave, non di uno pneumatico) e una serie di sospetti cigolii si sparse per tutta l'astronave. L'assolutamente inservibile catorcio nel quale viaggiava non sarebbe neanche utile come relitto con cui far esercitare i cadetti della accademia militare, una volta tornato al quartier generale.
Johnson imprecò e osservò il pannello di comando in cerca di anomalie. Tutti quei pulsanti, quegli interruttori e quei led di controllo li conosceva a memoria, uno per uno. Ciò non sorprende, dato i quattro lunghissimi anni trascorsi a bordo di questo rottame spaziale. Perché venivano assegnate tutte a lui le missioni più schifose? Perché non poteva più cimentarsi in una eroica missione? Perché la mucca fa "mu" e il merlo non fa "me"? Un indicatore iniziò improvvisamente a lampeggiare selvaggiamente, una voce meccanica vagamente femminile disse: "Messaggio in arrivo", l'agente speciale Johnson premette un pulsante ed un volto si sostituì lentamente ai disturbi sul monitor. Un volto stanco, che doveva averne passate di cotte e di crude, di bollite e di fritte, di lessate e di arrosto...

Il viso parlò: "Codice di identificazione". Johnson digitò il proprio codice nel piccolo terminale di fronte a lui. "Potrebbe essere questa la volta buona?". Penso fra sé e sé. "Johnson, un detenuto è evaso dalla stazione spaziale Syrhius III, abbiamo fondati motivi di credere che egli sia arrivato sul pianeta #273". L'agente conosceva molto bene il pianeta #273 e sapeva che il suo vero nome era Borobodur il pianeta della morte (ha, ha, ha). Lì, quattro anni prima, era impegnato in una missione poi drammaticamente fallita. Una tragica missione che vide uno solo tornare indietro, Johnson che dovette assumersi la responsabilità del fallimento.
Il viso continuò a parlare: "l'evaso è un pericoloso criminale, ha rubato un disintegratore TRV-3X-STUN ed un'astronave MXT-20. Il suo nome è Dottor Ravogna ed è anche conosciuto con il nome di Genio Pazzo. E' un uomo eccezionale ma una delle sue invenzioni gli ha fatto perdere il senno, trasformandolo in un essere assetato di potere (il potere si beve? Bha!). Ecco perché è così pericoloso: la sua intelligenza viene impiegata nel tentativo di vincere il prisma della luce e di impadronirsi dell'universo.
Ora la tua missione e di individuare il Genio Pazzo e fermarlo a tutti i costi (anche chiedendo finanziamenti CEE)! Ma fa attenzione: il tipo potrebbe essere pazzo, ma e sicuramente molto, molto astuto! Userà ogni trucco possibile per sfuggirti. BUONA FORTUNA, agente speciale Johnson NE AVRAI BISOGNO".
Sostanzialmente Borobodur è un "arcaguizzle", cioè un arcade con delle sezioni di guida e dei sottogiochi di genere

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

puzzle.
Nei livelli arcade, si comanda l'agente Johnson, il quale può muoversi a destra e sinistra, saltare, inginocchiarsi e sparare.
E' anche possibile attivare interruttori e azionare marchingegni abbassando il Joystick quando ci si trova davanti all'oggetto che si desidera abilitare.
Molte sono le creature che popolano il Pianeta della Morte. Variano da esseri dalle sembianze umanoidi a skifidi esseri verminosi (e, diciamo pure, poliformi e mangiauomini). Il contatto con uno di essi vi farà perdere un tot di energia.

planet of doom

Disseminate qua e là per i livelli, sono presenti delle icone che, se raccolte inginocchiandovici sopra, daranno dei potenziamenti in base al tipo di disegno/lettera raffigurato/a. In totale c'è ne sono cinque differenti tipi. L'icona "P" che non sta per "prendila" ma per "power", ha il solo scopo di ripristinare il livello di energia. Gli altri pod (sinonimo ufficiale per le icone da videogioco) sono per il fucile che Johnson porta con sé, e sono rispettivamente: la "S" (come "svelto") "speed" che aumenta la velocità del tiro. La "C" (come "che male che ti faccio") "cartridge" esagera la potenza di fuoco, mentre la "R" (come "rovino tutto") "range" aumenta l'area di tiro. L'ultima delle icone e la "A" (like as "Ampliamo lo spargimento di sangue") "ammo" ha le intuibili effetti di riportare al massimo il livello di munizioni.
Potrete usare delle diverse combinazioni , che vi daranno una potenza di blastamento diversa. Quanto è più potente l'arma a disposizione, tanto più rapidamente scenderà il livello di munizioni.
Lo schermo è diviso sostanzialmente in due principale settori. Nel superiore vi è rappresentata l'area di gioco, mentre nell'inferiore si possono trovare, da destra verso sinistra, gli indicatori di area, cartucce e velocità; oltre che agli ormai canonici indicatori del tempo, punti energia ecc...
I livelli Puzzle, giocabili dopo le sezioni arcade, sono composti da un' immagine suddivisa e scomposta in sedici blocchi. Spostando quattro blocchi alla volta, dovrete ricomporre l'immagine nella sua forma originale. Se premete l'icona raffigurante la scritta "PEEK" (osserva), sempre situata nella parte inferiore dello schermo, osserverete l'immagine originale, ma causerete, anche, un incremento della velocità del count-down.
Completata positivamente questa parte puzzle, ce ne è un'altra che vi vede impegnati a tentare di costruire un B.O.D. (unità per il combattimento veloce). Se non farete in tempo ad assemblarlo dovrete uccidere il guardiano senza il B.O.D.
Nelle sezioni di guida realizzate in 3D, il vostro compito è di riuscire ad arrivare in fondo al percorso (preferibilmente vivi) evitando e polverizzando i vari ostacoli/alieni/lavatrici/eccetera che incontrerete sfrecciando ad alta velocità sulle primitive (ma neanche troppo) strade di Borobodur. Giusto per complicare la già non semplice missione, dovrete anche prestare una certa attenzione (una grande attenzione, a dir la verità) al livello del carburante che si trova nel vostro serbatoio. Mancate troppe volte le icone con la goccia disegnata sopra (che provvedono a farvi un pieno) e la vostra partita giungerà ad una prematura conclusione.

Giovanni Papandrea

Amiga

Dopo l'uscita di giochi come Jim Power e Fire and Ice, un programma deve avere delle grandissime caratteristiche per potersi imporre sul mercato. Dico subito che benché anche Borobodur sia molto curato tecnicamente e graficamente, risulta essere un gradino al di sotto dei titoloni sopracitati. La giocabilità risulta infatti un neo di questo programma. I livelli arcade, dopo qualche partita, tendono ad essere pazzescamente frustranti per l'eccessiva difficoltà, decisamente più accessibili le sezioni puzzle, mentre sono divertenti, anche se un po' ripetitive, le fasi di guida.
Molto belle le musiche e le animazioni del personaggio principale (che a dire il vero sembra fatto di legno...). Non molto curata invece la grafica della introduzione, che poteva essere disegnata un filino meglio. Un programma interessante, decisamente vario e ben realizzato, ma non lo consiglierei a tutti quanti indistintamente, a meno che non abbiate nervi d'acciaio e non vi disturbi l'idea di dover ricominciare milioni di volte tutto daccapo.

GLOBALE
85%

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Electronic Ant Colony

SIMANT™

Dopo lo strepitoso successo
di SimEarth™
ecco un altro nuovo strabiliante gioco!

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

Formiche. Hai condiviso il tuo cibo la tua casa e il tuo pianeta con loro. Le hai calpestate, le hai sterminate con l'insetticida e le hai maledette.
Ora tu puoi essere una di loro.

AMIGA E PC

LEADER
DISTRIBUZIONE

ocean®

MAXIS

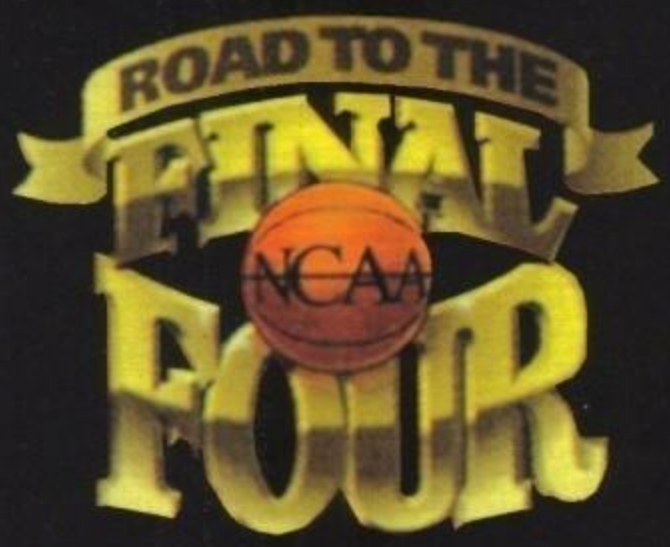
http://www.oldgamesitalia.net/

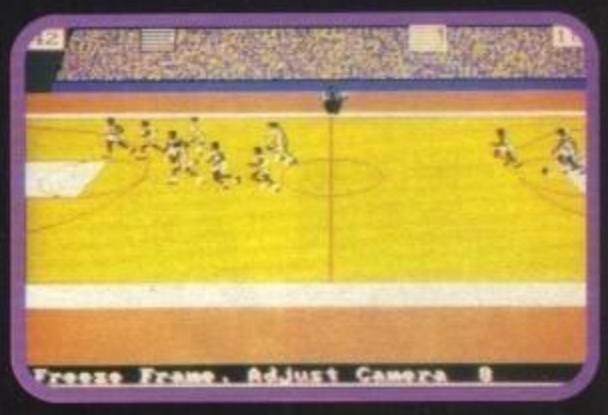
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/BECHESDA SOFTWORKS per PC L. N.P.

No, non si tratta di un errore di stampa. L'NCAA esiste davvero, e anche se non gode della stessa fama della sigla NBA, è sempre una manifestazione molto seguita a livello nazionale (e quindi noi abbiamo tutto il diritto di non sapere niente).





Del resto sarebbe come se gli americani sapessero qualcosa dei nostri tornei universitari, visto che alla manifestazione di cui sopra partecipano solo i migliori atleti dei migliori college d'America. E il bello è che il basket è solo una delle tante discipline contemplate (sono annoverate anche golf, hockey, baseball, nuoto, ginnastica e altre ancora).

Il sottotitolo Road to Final Four indica la particolare formula ad eliminazione che permette in breve tempo di passare da 64 squadre partecipanti a 4 soltanto, che poi si giocheranno tutto nei play-off.

Ma passiamo subito a come si gioca. Partendo dal presupposto che abbiate scelto di giocare in prima persona (se è per questo si può anche limitarsi a fare il coach e barcamenarsi tra tattiche e caratteristiche individuali), eccovi alcune curiosità.

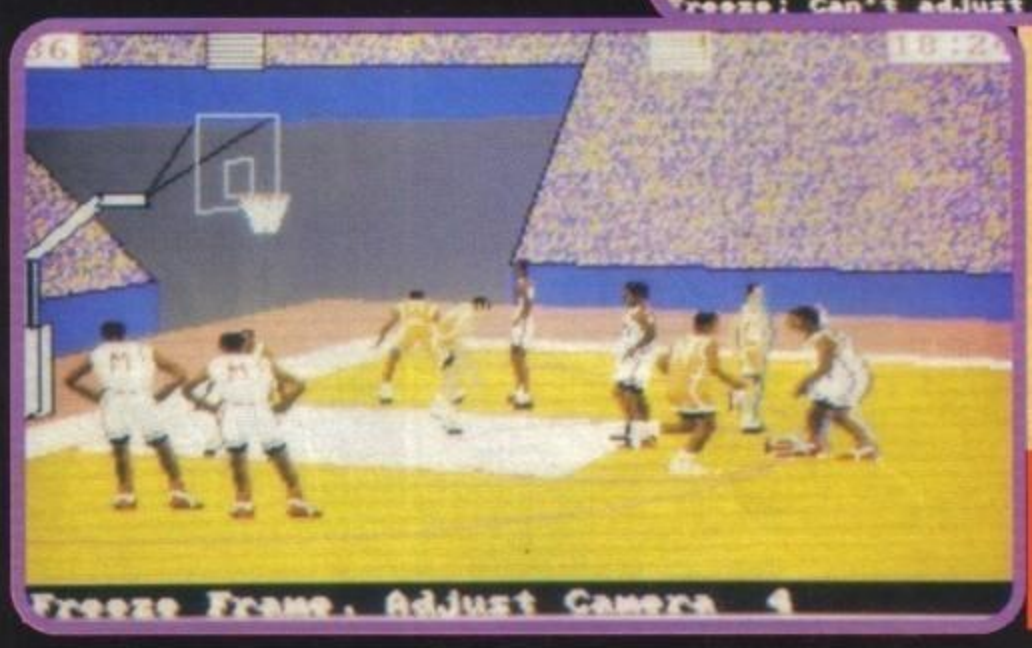
La cosa che più stupisce è l'implementazione strategica dei comandi: non si tratta di muovere il vostro uomo su e giù per il campo evitando tutti gli avversari che vi si parano davanti con calcolati zig-zag per arrivare finalmente a canestro, ma di lasciare che il giocatore si muova e dirgli solo di volta in volta cosa fare.

Mi spiego meglio: fermo restando che un approccio "tradizionale" come quello descritto all'inizio è ancora possibile, è molto più gratificante dire al proprio uomo: "ora tira", oppure "ora scarti quei difensori", oppure ancora "stoppami quel tiro a canestro".

Ovviamente non sarà esattamente così che dovrete fare, ma resta il fatto che le nove posizioni del joystick assumeranno ognuna due particolari significati: uno per l'attacco e uno per la difesa. Esempio: alto (più fuoco, naturalmente) sta per "tira a canestro dal punto in cui sei" e anche "pressa da vicino l'uomo con la palla"; destra-basso, invece, significa "vai alla linea dei tre punti e segna" oppure "stendi a terra quel bastardo laggiù, magari senza farti vedere dall'arbitro".

Tutto sta, dunque a impararsi per bene le direzioni e intervenire al momento giusto sul normale sviluppo delle tattiche.

G.B.



PC

Mi sembra di aver già sentito questa storia: con la scusa che esistono PC velocissimi certi programmatori non si dannano neanche più di tanto per rendere i loro giochi accettabili anche sui computer più lenti. Anche un 286 12 MHz, in questo caso, dovrà subirsi la sua bella parte di movimenti scattosissimi e azioni non sempre decifrabili. Certo, se proprio volete chiudere un'occhio sull'effettiva realizzazione tecnica, (ergo: siete uno dei fortunati di cui sopra), e sulla giocabilità un po' stentata (dovrete farci il callo e impararvi tutte le funzioni dei tasti), troverete sicuramente motivi di soddisfazione. A cominciare dall'esclusivo sistema di monitoraggio, battezzato AutoCam, che permette di vedere la partita da quasi qualsiasi angolazione (una volta messo il gioco in pausa) e con sprite talvolta enormi e ben disegnati. Ma, lasciando da parte gli aspetti prettamente grafici, potremmo citare una marea di caratteristiche e statistiche in cui si può praticamente annegare (non mi stupirei se ci fosse anche un parametro da 52 a 60 indicante il numero di scarpe dei cestisti). E non possiamo neanche dimenticarci dell'intelligenza artificiale che anima i vari giocatori: per quanto vi riguarda potete anche "dimenticarvi" di muovere il vostro giocatore (o settare la sfida tra due computer) e godervi da spettatore la partita con una serie di azioni più o meno sempre diverse.

Vista una simile sequela di pregi possono anche passare inosservati dettagli carini come la possibilità di cambiare le regole del torneo, ad esempio abbassando il numero di uomini per squadra o spostando l'arco dei 3 punti.

Una cosa per veri appassionati.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

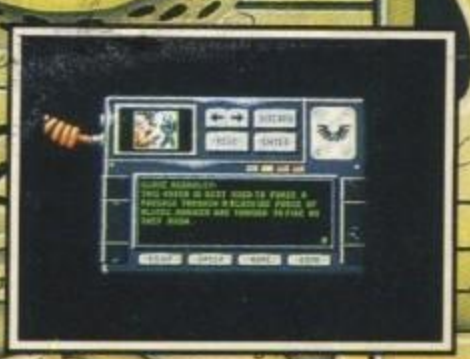
GLOBALE
79%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPACE CRUSADE



LEADER
DISTRIBUZIONE

GREMLIN®

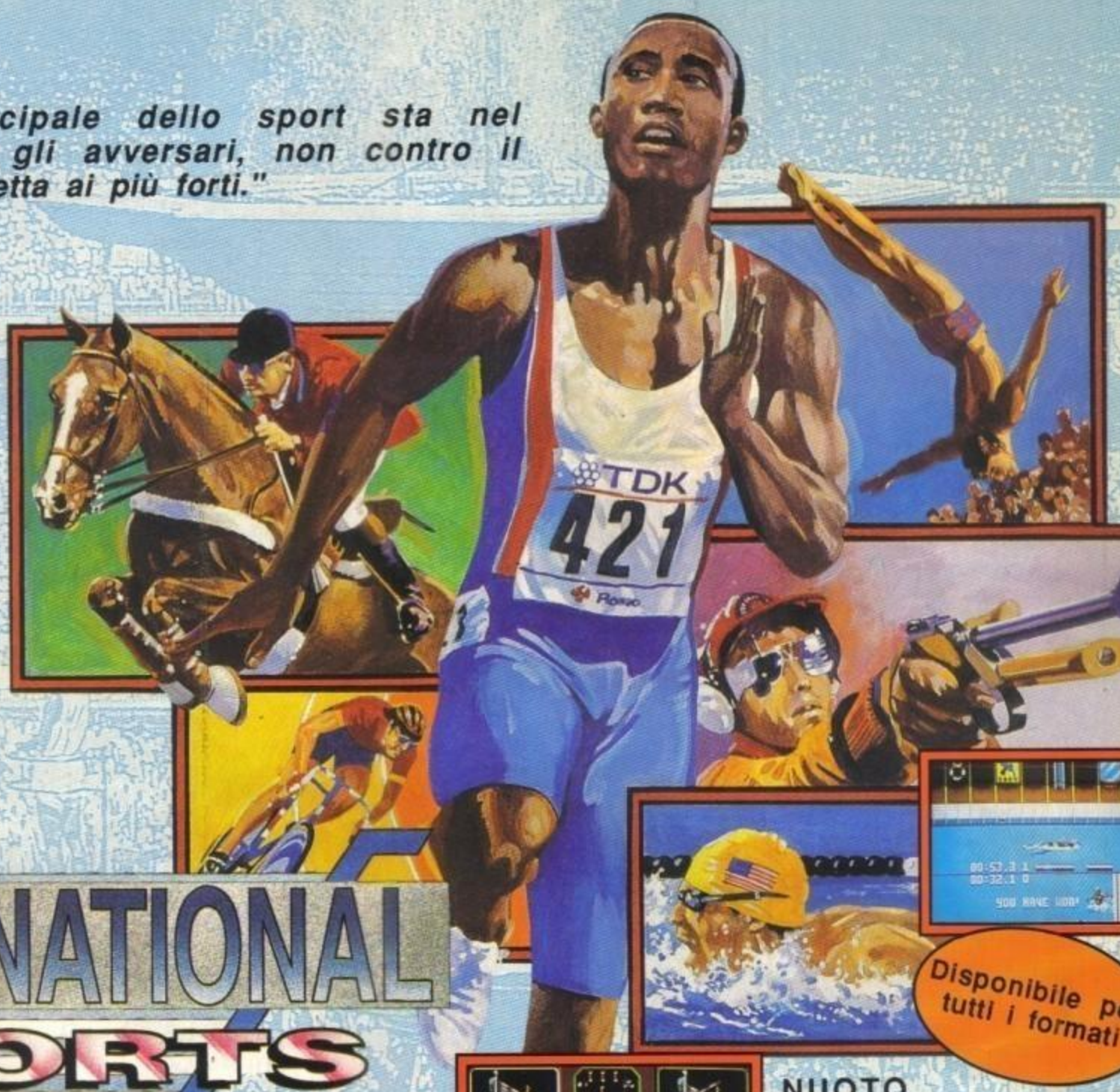
Gremlin Graphics Software Ltd.,
Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1991 Hasbro Bradley UK Limited. All rights reserved. "Space Crusade" was developed in association with Games Workshop Ltd.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FRA I MIGLIORI DEL MONDO... COMPETI AI LIVELLI PIU' ALTI!!!

" L'essenza principale dello sport sta nel gareggiare contro gli avversari, non contro il tempo... Vincere spetta ai più forti."



INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Disponibile per tutti i formati

NUOTO

Misura la tua abilità nei
- 100 m Rana
- 200 m Stile Libero
- 400 m Farfalla.

HARLEQUIN

IPPICA

Prospettiva unica. Svariati percorsi offrono una varietà di scelte.

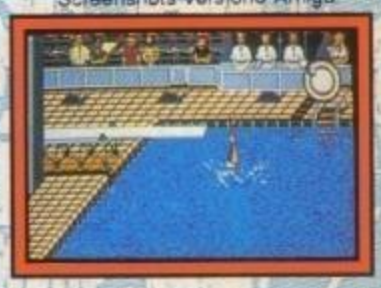
TUFFI

Più di 40 trampolini dai quali tuffarsi. Il particolare metodo di controllo permette al giocatore di seguire le animazioni del tuffatore; realismo e giocabilità insuperabili.

Screenshots Versione Amiga

CICLISMO

La simulazione, presentata in grafica tridimensionale, combinando la componente strategica e la forza del giocatore, rende questa disciplina sportiva per computer la migliore fra quelle realizzate fino ad oggi.



MARATONA

E' l'ultima sfida per il giocatore. 26 settimane di duro allenamento e di scrupolose diete. 4 corse. Scelta fra 6 diversi atleti. Variabilità del terreno, del tempo e dell'altitudine.

SIMULATION

TIRO A SEGNO

4 eventi totalmente diversi con la possibilità di scegliere fra una vasta gamma di armi.

LEADER
DISTRIBUZIONE

Ippica, nuoto, ciclismo, tuffi, tiri a segno e persino la maratona, tutti ricreati nei minimi
mensionale, sprites coloratissimi, grandissima gioc

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COKTEL VISION per PC L. N.P.

Vi dicono niente i nomi Coktel Vision e Fascination? Per i pochi che non lo sapessero Coktel Vision è una casa francese che si è guadagnata un po' di fama nel campo dei videogiochi con un'avventura di nome Fascination, appunto (a dire il vero allora si chiamava ancora Tomahawk, comunque... NdMax). E ora i programmatori francesi di cui sopra (mi raccomando la pronuncia! Si dice: Coktèl Visiòn) ci riprovano con un tema fantascientifico. E sapete dove hanno ambientato il loro nuovo adventure? A Londra, forse? Ma fatemi il piacere! A Parigi, naturalmente!

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

Sarà un caso, ma i videogiocatori più accaniti sono sempre ritratti in un certo modo: occhiali con lenti spesse due centimetri, spalle strette e storte, colorito anemico, faccia da scemo, fisico esile. Proprio come accade al protagonista di questa storia, che chiameremo per comodità Arnold (punto primo: spiacente, ma il manuale non fa nomi; punto secondo: ogni riferimento a personaggi esistenti è puramente casuale).

Dettagli a parte il nostro Arnold ha esaurito la sua videoludoteca e sta correndo a comprare un nuovo gioco per potersi divertire ancora qualche giorno. La scelta, una volta giunto al negozio, ricade ovviamente su Bargon Attack. E il che è merito delle suadenti chiacchiere del commesso, un tipo dalla faccia decisamente impassibile, ma dalla parlantina sciolta. Ma anche la graziosa cassiera, bisogna dirlo, ha contribuito non poco: una lunga serie di sorrisi stereotipati come se ne sono visti tanti ma come fa sempre piacere ricevere e l'acquisto è fatto!

E qui scommetto che direte subito: "Eh, potenza di una bella ragazza". Ma vi voglio proprio prendere in contropiede con una rivelazione. La ragazza non era una ragazza, e neanche il commesso era un uomo. Trattavasi di extraterrestri provenienti dal lontano pianeta Bargon e il che già può spiegare la faccia impassibile o stereotipata dei due "tizi": indossavano una maschera di gomma!

BARGON ATTACK

Pare comunque che i suddetti abitanti del pianeta Bargon (che chiameremo per comodità "i Bargon") stiano cercando di trasferirsi sulla Terra perché il loro pianeta sta per esplodere da un momento all'altro. E così hanno architettato un piano bestiale: diffondere sul mercato dei videogiochi un programma che ha l'effetto secondario (e segreto, naturalmente) di aprire un canale di teletrasporto spaziale per un individuo di razza Bargon e consentirgli quindi di prendere il posto del terrestre "chiamante" previa una semplice laserata.

Ma sembra proprio che la ruota della fortuna stia momentaneamente girando in favore del nostro Arnold: mentre esce dal negozio assiste suo malgrado a un omicidio e cerca di inseguire il colpevole.

E qui entrate in scena voi, a cercare di identificare l'omicida, cosa che, dico subito, non sarà certo così immediata e indolore, anche perché scoprirete ben presto l'esistenza di una strana setta di assassini che NOI sappiamo essere il paravento dietro cui si nascondono i Bargon.

E ora come si gioca? Forse vi stupirà un pochino questo interrogativo che salta felinamente fuori senza premessa alcuna. E allora potrei cercare di stupirvi ulteriormente dicendo: "Avete presente Fascination? Sì? Bene, ciao!", ma sarebbe decisamente troppo comodo (in fondo non sto mica parlando di un RPG della SSI, di cui tutti sanno ormai tutto). Andrò dunque con ordine.

Trattasi del consueto adventure pilotato via mouse con un cursore dalle funzioni semplificate fino all'osso. Il tutto, infatti, si

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

può ricondurre a due sole modalità, due come il numero dei pulsanti utilizzabili sul mouse. Il tasto principale (già lo sapete qual'è: il sinistro), infatti assolve da solo a trecentomila funzioni con rara intelligenza: cliccate su un luogo spoglio o su un'uscita e il vostro protagonista ci si trasferirà; puntate su un oggetto e lo esaminerà e, se possibile, lo prenderà; puntate infine su una persona e (forse) ci potrete parlare. Rimane solo il secondo pulsante (il destro, appunto), che vi permette di selezionare un oggetto dall'inventario e di poterlo usare da qualche parte o su qualche cosa (voi stessi compresi). Più semplificato di così mi sa che si muore.

La configurazione minima richiesta ha un certo che di "già sentito": 640K RAM, grafica VGA a 256 colori, mouse, altoparlantino interno (questa potevo proprio risparmiarmela) e hard disk con almeno 9 Megabyte disponibili. Una curiosità: la sola introduzione occupa più di 4 Mega e come tecnica ricorda molto da vicino quello di Fascination (stessa casa, manco a farlo apposta): una sequenza lunghissima animata con un'intervista al capo Bargon (sia pure in una minuscola finestrella e con poche sfumature di giallastro, ma veramente spettacolare). Sono presenti però anche un bel po' di schermate di contorno "tradizionali" a 256 colori e, all'inizio, si può anche ammirare ad occhi aperti uno scroll dalla fluidità incredibile, almeno per un Picchio. Insomma, guardatevi il tutto e non ve ne pentirete. E poi magari domandatevi qualche volta: "Ma sono davvero sicuro che IO, giocando a questo gioco, non richiamo sulla Terra i Bargon?".

G.B.

PC

Sembra che questi francesi siano fedeli fautori delle interfacce e interazioni semplificate al massimo. Ne è la riprova il fatto che questo Bargon Attack copia con la carta carbone tutti i difettucci di Fascination. A cominciare dall'eccessiva linearità che traspare fin dall'inizio non appena ci si accorge che non si può uscire da certe locazioni senza aver fatto prima tutto il necessario (il che vuol dire: preso tutti gli oggetti utili, esaminato tutto, parlato col tal tizio o altro ancora)(Ma siamo sicuri che sia proprio un difetto? Non credi che questo renda il tutto meno stressante, almeno per i giocatori meno esperti, senza l'incubo di aver sbagliato qualche cosa chissà dove? NdMax). Senza contare il fatto, decisamente un pochino irritante, che tutti gli oggetti inutili ai fini dell'avventura non si possono prendere e appaiono solo per motivi diciamo così coreografici. Mentre invece alcuni oggetti classificabili come "utili" avranno la scomoda dimensione di un pixel, probabilmente per rilanciare una nuova linea di monitor a 57 pollici. Detto questo, detto molto: Bargon Attack è un'adventure che lascia poco spazio agli errori e alle dimenticanze. I primi conducono a qualche sporadico Game Over, gli ultimi si limitano semplicemente a bloccarvi in poche schermate. Con questo non voglio scoraggiarvi: Bargon Attack rimane un adventure più che discreto con una bella trama interessante, bella grafica, belle animazioni, buona atmosfera, ma che, secondo me, avrebbe dovuto solo essere meno limitante e "progressivo". In ogni caso un acquisto decisamente consigliato, specie per chi non è troppo avvezzo con questo genere di giochi.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
88%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL CURSORE

AMIGA 600 L.400.000*
AMIGA 600 HD 20MB L.600.000*
AMIGA 500 PLUS L.300.000*
AMIGA 2000 L.800.000*
CDTV L.800.000*

*in permuta con il tuo vecchio Amiga 500 1.3 1MB Ram

IL CURSORE Piazza Martiri della Liberta' 7/b
20026 Novate Milanese (MI) T.02/3548765 - 3544283

ASTIGAMES

Commodore Point

SOFT center

Tutte le ultime novità per:

AMIGA e PC COMPATIBILI

メガドライブのハイパーアタッチメント
SEGA GAME GEAR / MEGA DRIVE

Nintendo GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

L'AMIGA COMPRALO DOVE VUOI PER ESPANDERLO VIENI DA NOI

PREZZI IMBATTIBILI
TELEFONARE!!!

- o Espansione di memoria: da 512 KB a 8MB
- o HD SCSI interni-esterni da 52MB a 420MB
- o HD SCSI removibili da 44MB a 88MB
- o Schede compatibilità AT286- 8 - 16MHz
- o Accelleratrici a 32Bit 68030-68040
- o Interfacce MIDI
- o Genlock
- o Digitalizzatori
- o Modem
- o Stampanti NEC-PANASONIC
- o Monitor NEC-HYUNDAI
- o Software Professionale DTV-DTP-MIDI

IN PIEMONTE PRESSO

HI-FI CLUB

CONCESSIONARIO UFFICIALE
Commodore

COLLEGNO (TO)
C.so FRANCIA 92/c Tel. 011/4110256 (r.a)

GVP POINT

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLAIR per Amiga L. 49.900

Winter SUPERSPORTS 92

Sembra una barzelletta, oggi, 31°C ad ogni termometro milanese ben funzionante, e Max mi annuncia che è uscito Winter Sports 92...

Sono circa tre anni che attendo una simulazione di sport invernali decente. Secoli fa quel capolavoro che risponde al nome di World Games per C64 conteneva uno slalom gigante con grafica e giocabilità ai top di ogni mia classifica personale (basta pensare che quando si passava vicino ad una bandierina, quest'ultima si piegava come nella realtà). E' senz'altro incredibile come quella simulazione resti a mio parere la migliore per quanto riguarda lo sci alpino. Probabilmente non è semplice realizzare un gioco dedicato a uno degli sport più praticati al mondo (almeno in Europa)(non mi sembra un concetto molto "lucido"; ma sei scusato anche tu, sapete com'è, il caldo... NdMax) e per questo penso che la prima casa che riuscirà a realizzare un programma di qualità venderà una barcata (termine utilizzato nel vigentino per indicare una quantità notevole) di copie. Passiamo dunque alla simulazione del giorno targata Flair: e vi devo confessare che non avevo molta fiducia in questo programma, principalmente a causa di una pubblicità basata su di un semplice disegno e qualche informazione molto vaga.

Una repentina presentazione video mi fa invece subito ben sperare, al contrario dei miei sfiduciosi pensieri, per il programma; nel quale mi butto a capofitto... Vi sono due tipi di competizioni: lanciare la sfida a qualche amico, con un massimo di sei giocatori, oppure avventurarsi in una specie di decathlon dove dobbiamo ottenere un certo numero di punti per proseguire la gara.

Ci sono otto differenti specialità; raggruppabili però in quattro, ben distinti, gruppi di gioco: sci alpino, pattinaggio, bob e skidoo.

Iniziamo a parlare della simulazione dello sport che questo inverno ci ha dato le maggiori soddisfazioni, con una valanga azzurra e rosa veramente strepitosa, e cioè lo sci alpino: Discesa Libera, Slalom Gigante e una sorta di parallelo sono le tre specialità che dovremo affrontare. Non ci crederete ma questo Winter Sports 92 utilizza in queste discipline gli sprite più piccoli mai apparsi su di un computer (quelli di Kick-Off, al confronto, erano dei giganti!)(e i Lemmings dove li mettiamo? NdMax); personalmente non penso comunque che questo sia uno svantaggio, ma al contrario può essere l'arma vincente delle simulazioni sportive in genere, grazie alla giocabilità quasi sempre molto elevata. Lo sci, nel nostro caso, è riprodotto in maniera sufficentemente realistica (anche se il percorso si snoda su ponti o in mezzo ad alberi che renderebbero nella realtà le discese molto pericolose). Lo scopo delle gare è, chiaramente, di cercare di scendere nel minor tempo possibile e senza commettere errori, visto che alla fine della discesa le porte che abbiamo saltato comporteranno una pesante penalità.

Il pattinaggio è la seconda categoria di sport che troviamo nel programma: ne troviamo due (velocità e salto dei barili), ma le differenze tra le due prove sono davvero minime. Anche queste discipline, seppur poco divertenti da giocare su un computer (forse per il mio odio smisurato per i pattini...) sono in ogni caso realizzate in maniera senza dubbio positiva con un 3D semplice, ma "garbato" ed una giocabilità discreta.

Dopo aver provato le lamine degli sci e dei pattini è ora di utilizzare le mitiche piste incavate dedicate a quegli sport decisamente "per pochi intimi avventurosi" come il bob e lo slittino. Anche in questo caso ci troviamo davanti a simulazioni in 3D, ma, al contrario dei precedenti (sto parlando dal vecchio Winter Games fino ad arrivare al più recente Super Ski 2), possiamo notare una velocità e realismo mai raggiunti prima d'ora.

Ultimo e forse il più interessante gioco è lo skidoo: si tratta di una corsa di motoslitte all'interno di un percorso sulla neve dove ogni giocatore dovrà mostrare tutta la propria abilità per cercare di battere 6 avversari agguerriti che il computer ci propone. La giocabilità è davvero su buoni livelli, e il far derapare (slittare mi sembrava troppo ovvio) il vostro mezzo quando dobbiamo compiere una curva a gomito si rivelerà con ogni probabilità estremamente gratificante anche per voi.

Non sono certo che Winter Sports 92 otterrà consensi a ripetizione, ma in ogni caso merita la palma del miglior programma dedicato agli sport invernali fin'ora apparso per Amiga.

Massimiliano Pescatori

Amiga

Premettendo che la concorrenza è davvero labile in questo campo (si attende infatti il solo Winter Challenge della Accolade), bisogna dare atto alla Flair di essere riuscita a realizzare un buon prodotto. La giocabilità in tutto il programma è il punto forte di Winter Sports 92, supportato da una grafica discreta, talvolta in un buon 3D, e una cura di fondo per i particolari (dalle piantine precedenti le gare, alle dissolvenze delle varie schermate).

Un programma "fuori stagione" che riempie, senza tuttavia colmare del tutto, un vuoto all'interno della produzione software dell'Amiga. Sicuramente apprezzato dagli appassionati del genere.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
84%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JOYSTICK *fun*

TUTTO PER IL COMPUTER O LA TUA CONSOLE PREFERITA

JOYSTICK *fun*

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MILANO VIA LORENTEGGIO, 38 TEL. 02/48952821 FAX 02/48952819

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Db_Line srl

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

tel. 0332.767270

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

TITOLI DOS-AMIGA

STURMTRUPPEN	TURTLES 2 COIN-UP	INTELLIGENT SPORTS
ADDAMS FAMILY	CRUISE OF A CORP	CHALLENGE
ROBIN HOOD	PIT FIGHTER	PACIFIC ISLAND
HOOK	BIG RUN	GAUNTLED III
SPACE CRUSADE	IL PADRINO	HEART OF CHINA
SIM ANT	ROLLING RONNIE	JETSONS
EPIC	THE BLUES BROTHER	KNIGHTS ON THE SKY
THE ROCKETEER	EPIC - DUNE	L.S. LARRY V
THE CHESSMASTER	FUTURE BASKETBALL	LEMMINGS
STAR TREK	MYTH SISTEM 3	MERCENARY III
GOBLIIINS	ROBOCOP 3	MICROPROSE GOLF
GAZZA 2	VIDEO KID	MIDWINTER II
GOLDEN EAGLE	WOLFCHILD	REVOLUTION 101
TENNIS CUP 2	I PRONIPOTI	SPACE 1889
5 INTELLIGENT GAMES	G-LOC	THE NINJA COLLECTION
SHADOW LANDS	MEGA TWINGS	THUNDERHAWK
SPACE GUN	LOTUS 2 TURBO	TUNDERSTRIKE
HARLEQUIN	MEGA-LO-MANIA	WING COMMANDER
CELTIC LEGEND	LEANDER	WORLD CUP RUGBY
POPULOUS II	HEIMDALS	WRESTLING WWF
J.MADDEN FOOTBALL	KING QUEST V	X-OUT
ULTIMA VI	LAST BATTLE	BIRDS OF PREY
FUTURE BASKETBALL	THUNDERHAWK	CISCO HEAT
SLIDERS	FALCON 3	CIVILISATION
TV SPORT BOXING	WARM UP	EYE OF BEHOLDER
MONKEY ISLAND II	GRAND PRIX F1	GODS
ANOTHER WORLD	BATTLE ISLE	ULTIMATE FOOTBALL
SMASH TV	CLIK-CLAK	NO GREAT GLORY
ELVIRA	DEUTEROS II	MIKE DITKA
THE SIMPSONS	FINAL BLOW	STAR TREK 25.ANNIVER

Db_VOX: 0332.767303

Db_VOX Computer Service 24h/24h

Db_VOX:Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER. Utilizzare Db_VOX e' facile basta che disponi di un telefono a TONI. Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio, e' sufficiente premere il tasto '#' a destra dello '0' per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica). Adesso componi il numero: 0332.767303 - appena composto il numero premi il tasto '#' del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db_VOX ti risponda. A questo punto fatti guidare da Db_VOX.
Db_VOX ti dira' per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novita' in arrivo. Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db_VOX andrai direttamente ai giochi della tua console preferita.Attenzione. Verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa possa generare toni diversi. Se chiami Db_VOX con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade. Quindi se il tuo telefono non emette toni non premere mai nessun tasto e i listini dei giochi ti saranno detti uno dopo l'altro console dopo console.

A presto quindi...il magico mondo di Db_VOX ti attende.

ciao Db_VOX

PC 386sx25Mhz

2Mb Ram - VGA 1024x768 - Monitor VGA Colori- Floppy-Disk 3,5 1,44 Mb Disco fisso 52Mb - Tastiera IT avanzata Ms-Dos - SOUNDBLASTER - Mouse Joystick – 4 Giochi - Manuali - Garanzia 2 anni Lit. 1950.000+IVA

FLOPPY DISK

3,5"	2Mb	1.365
3,5"	1Mb	725
5,25"	360K	515
5,25"	1Mb	885

CONSOLES:

NEO GEO: Lit 630.000
CD-MEGADRIVE - SUPERFAMICOM
SUPER NES USA - MEGADRIVE
GAME BOY - GAME GEAR
PC-ENGINE

Stampanti Citizen a COLORI

Garanzia 2 anni

Swift 24E: 24 aghi 80 colonne
Lit.700.000 + iva 19%

Swift 24X: 24 aghi 132 colonne
Lit.880.000 + iva 19%

OFFERTE GIOCHI

SUPER FAMICOM- LIT 99.000 Cad
Super Fire Pro Wresling - Gradius III - Magyand Land - Monkey Jiro - Pro Soccer - Super Chinese Wold - Super R-Type - Thunder Spirits.
SUPER NES LIT 105.000 Cad.
Bill Lambert Combact BasketBall Cheesmaster - D-Force - Home Alone - RPM Racing - Super Bases Loaded- Super Off Road
MEGADRIVE LIT.52.000
Beast Warrior - Ishido - Shikin Jo - Super Tunder Blade - Sword of Sodan
LIT.72.000
Alien Storm - Growl (Runark) - Out Run Pacman2 -Spiderman -Super Real Basketball- Y's III - Task Force Harrier

BUONO SCONTO TGM43

Lit. 7.000

valido per acquisto di N.3 giochi per computer. (o di N.1 gioco per console).Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a: Db_Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
COGNOME e NOME: _____
INDIRIZZO e N.CIVICO: _____
CAP e CITTA': _____
(prefisso) TELEFONO: ____/_____ ETA': ___
Hai gia' acquistato da Db_Line ? SI NO
Computer e/o Console utilizzato/a : _____
riviste di giochi abitualmente letto: _____
Il buono per essere valido dovra' essere compilato in ogni sua parte. Validita' 1/9/92

disponibili riviste giapponesi per CONSOLE

Richedete i listini GIOCHI - DOS - AMIGA e ACCESSORI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GREMLIN per PC L. N.P. , AMIGA L. N.P.

PLAN 9 FROM OUTER SPACE

Il "Tacchino d'oro" è un premio cinematografico molto particolare, posto circa in antitesi all'Oscar, essendo assegnato al peggior film dell'anno. Ebbene, il film da cui questo gioco è tratto lo ha vinto (e con pieno merito).

No, non pensate che abbia scritto una delle mie solite introduzioni a sensazione: ci troviamo davanti all'ennesima conversione da film, con l'unica stranezza che il film è stato riconosciuto il pessimo dei pessimi. Ora, prima di rifilarvi estenuanti dettagli sul gioco con uno stile piatto e monotono, vi terrò un po' allegri raccontandovi del film.

In principio fu la trama, che dal ciel piovve incisa su bronzea stele; ma una scemenza simile non è certo caduta di braccio dall'arcangelo Gabriele mentre svolazzava sopra gli studi cinematografici, è più probabile che sia stata messa insieme da spezzoni di copione altrui. Ci sono in sostanza due alieni incavolati neri per aver fallito otto volte la conquista della Terra, che tentano una nona volta con un piano tanto "astuto" quanto strampalato: resuscitare parecchi terrestri creando zombi che seminino il panico (assieme ad alcune astronavi da battaglia), in modo da stornare l'attenzione delle forze militari e dare via libera all'invasione del pianeta. Naturalmente non manca l'eroe di turno, nomato Jeff Trent, che abita vicino a un cimitero e si è visto furtare la dolce metà da un branco di mucillagginosi zombi. Riuscirà a salvare Terra e legittima moglie?

Poi fu il film, che creato da perita mano conobbe onusta gloria; e anche qui i critici hanno messo in moto la loro fantasia nel trovare gli aggettivi più appropriati per definire la pellicola. Procediamo con ordine: gli attori del film (datato 1959) erano Bela Lugosi, Vampira e

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tor Johnson, per citare i primi. Bela Lugosi è ben noto per aver interpretato Dracula in un altro film, Vampira faceva onore al suo nome, mentre Tor Johnson (ex-lottatore di wrestling) era usato per dare "sostanza corporea" al film, visto che trattavasi di una palla di lardo mica male, a giudicare da come è stato ritratto nel gioco. La cosa forse più ridicola del film, comunque, successe quando Bela Lugosi scomparve, proprio durante le riprese. Il regista scelse come sostituto il chiropratico di sua moglie, che era una buona testa più alto di Lugosi, e, soprattutto, gli somigliava come si somigliano un dirigibile e un carciofo.

Non può poi essere taciuta l'estrema economia degli effetti speciali: ad esempio, i dischi volanti erano ottenuti da due piatti di carta sovrapposti, e per simulare i dischi colpiti che si incendiano e precipitano è bastato cospargerli di benzina, dargli fuoco e buttarli verso la cinepresa. Anche i dialoghi erano, uso un eufemismo, piuttosto scadenti: vi cito una battuta scelta dalla Gremlin in persona (si fa per dire). C'è uno sbirro che ha scoperto il cadavere del suo capo (meglio: ex-capo) e dice: "Una cosa è sicura: l'ispettore Clay è morto. Assassinato!". (Pausa di gravità). "E qualcuno deve essere responsabile...".

Si tratta, l'avrete capito, di un favoloso esempio di film spazzatura, ma che proprio per essere così strampalato ottenne giudizi piuttosto estremistici: da un lato fu stroncato dalla critica, ma tra il pubblico ci fu chi lo elesse a film di culto. E sapete una cosa? Dopo aver letto tutte queste amenità gentilmente fornite dalla Gremlin, mi è venuta una gran voglia di vedere questo capolavoro, di cui fin'oggi non sospettavo nemmeno l'esistenza. Sembra che il problema sia facilmente superato, nel senso che la Gremlin offre gratis assieme al gioco la videocassetta (VHS, sembra) originale del film (quella che ho già fatto sparire per tempo, conservandola per le serate di maggior sconforto redazionale, ndMax). Ma naturalmente nella versione recensita la videocassetta non c'era: i soliti ignoti in redazione l'hanno subito imboscata nella loro videoteca personale (non sfugge proprio nulla al nostro impareggiabile Willy. NdMax). E così il sottoscritto ha dovuto rinunciarci (la razza padrona subisce ancora), ma non importa: un giorno o l'altro mi trasformerò in Fracchia e perlustrerò tutti i meandri della redazione in cerca del colpevole, che finirà convertito non già in una versione casalinga bensì in bistecche.

E in ultimo fu il gioco, polito di gotica alienità. Trattasi di un'avventura pilotata via mouse i cui comandi principali sono iscritti su una lapide posta in basso a destra. Una cornice bluastra di generose dimensioni assedia la finestra visiva posta al centro verso l'alto, che mostra ciò che il nostro eroe vede. E il nostro eroe, alter ego digitale, è un investigatore privato, assunto da un produttore cinematografico di infima categoria (a livello di certi filmetti, suppongo)

per recuperare la copia rubata del film "Plan 9". Dovrete muovervi quindi per il mondo di Plan 9 cercando i sei spezzoni in cui il film è stato diviso, per poi visionarli e ricomporli nell'ordine giusto usando la moviola appositamente prevista da qualche parte nel gioco. Questo sottintende che la ricompensa finale per gli avventurieri sia piuttosto sostanziosa (alcuni minuti di "Plan 9" digitalizzato), altro purtroppo non posso svelare. Comincerete comunque in un'equivoca e lillipuziana cittadina, dalla quale potrete spostarvi in aereo un po' dappertutto per il mondo (a Rio, per esempio, ma non per vedere il carnevale), un mondo popolato di Vampire, di alieni con la faccia da mastino e di ex-lottatori che per passare dalle porte devono prima allargarle con la ruspa... Buon divertimento e attenti alle macchie di pomodoro sulle giacche, sembrano sangue, ma sono molto più difficili da lavar via... W.B.

PC Amiga

Noi tutti sappiamo che le conversioni da film hanno i loro limiti, ma qui bisogna dire che il limite non è del film (con tutti i suoi difetti) bensì del gioco. Esso vive di una certa atmosfera rozzamente efficace, che potrebbe essere quella di un quadro in una cornice troppo grande per lui: parlo ovviamente dell'enorme bordo fisso che sintetizza crudamente gli elementi del film, quasi a voler iniettare nelle immagini troppo normali e tranquille (e ce ne sono) un avvolgente senso di inquietudine. Questo per via del multiforme stile grafico del gioco, la cui girandola di immagini tocca un po' tutti i punti cardinali dell'atmosfera presente nel film, senza stabilizzarsi con precisione su alcuno. Ma avevo detto che i problemi stanno nel gioco, e infatti la sua impostazione è piuttosto datata (una banale avventura con alcune scene animate), con l'aggravante che sono presenti sostanziosi pasticci dovuti agli oggetti, o alle persone, che cambiano di posto, e che ci sono, ma non si vedono, oppure che appaiono anche quando non dovrebbero. L'avventura però non è malvagia e si lascia giocare; per il resto l'idea dei viaggi in taxi e in aereo allarga i confini del gioco in maniera puramente fittizia, e serve più che altro a darvi l'impressione di progredire. Ottima l'idea di montare il film alla moviola, ma in sostanza siamo davanti a un prodotto valido più per atmosfera e intrigo (e videocassetta!) che in fase tecnica, dove meriterebbe una bocciatura. Molto probabilmente i fan di "Plan 9" non si lasceranno scappare l'avventura (con molti spunti di riferimento al film) e la videocassetta originale, gli altri potrebbero rivolgersi altrove.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE PERIFERICHE ACCESSORI PER AMIGA E PC AI MIGLIORI PREZZI

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con syncro expert	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 59.000
Espansione 512k con clock	L. 70.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 360.000
Espansione 1Mb per plus	L. 110.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse selector	L. 29.000
Mouse chic microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000
COMMODORE 1084S
L.450.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 16 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilita'.

L. 290.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

TASTIERA PER CD-TV
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock K090 e' un apparecchio che Vi permetterà di registrare, miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo cosi' immagini sensazionali.

L. 299.000

GENLOCK PLUS PER AMIGA

Il Genlock Plus e' un utilissimo apparecchio per l'elaborazione video delle immagini, che Vi permetterà di realizzarle con una grafica sensazionale.

L. 590.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

AMIGA 500 PLUS

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 690.000

AMIGA 500 PLUS CON COMPILATION DI 50 GIOCHI ORIGINALI

Amiga nuova versione con kickstart 2.0 e 1Mb di memoria con in omaggio joystick.

L. 739.000

CD TV CON ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO.

L. 1.099.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L 1.900.000

NOVITA' AMIGA 600

Nuova versione di amiga con controller per Hard disk e CD già incorporato espandibile con memory card, NUOVO DESIGN prestazioni superiori.

TELEFONARE

SUPEROFFERTA PC 286/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.490.000

SUPEROFFERTA PC 386/sx/16

1 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa

L. 1.990.000

MODULI SIMM DA 1MB PER PC SUPEROFFERTA

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 375.000
Star LC 200 colore	L. 490.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink Jet 80 col.	L. 679.000

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 52 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 580.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS.

Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli simm, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 949.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 cad.
50 Pz. L. 800 cad.
100 Pz. L. 750 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 cad.
50 Pz. L. 1300 cad.
100 Pz.L. 1200 cad.

DISCHETTI BULK 5 1/4 DD

10 Pz. L. 700 cad.
50 Pz. L. 600 cad.
100 Pz. L. 500 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 13.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE
GAMEBOY
GAME GEAR
SUPERFAMICOM
PC ENGINE
LINX
MEGA CD
GIOCHI
ACCESSORI
ALIMENTATORI
CAVI

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

VIA VITRUVIO, 37 - 20124 MILANO
TEL. 29.52.01.84/29.52.01.80

AMIGA 500 VERSIONE 1.3
L. 599.000

AMIGA 3000
1 MB CHIP RAM E 1 MB FAST
25 MHz, Hard disk 50MB
L. 3.500.000

AMIGA 500 PLUS
NUOVO AMIGA 500 CON 1MB
chip RAM, Kickstart 2.0
L. 650.000

ANIGA 2000
ver 1.3 1Mb chip RAM
L. 1.150.000

«« ECCEZIONALE »»
AMIGA 600
L. 750.000

AMIGA 3000
1MB CHIP RAM E 1MB FAST
25 MHz, Hard disk 100 MB
L. 4.250.000

COMMODORE CDTV
Con enciclopedia in 21
volumi Grolier
L. 1.100.000

** DRIVE **

DRIVE ESTERNO per A500	
L.	130.000
DRIVE INTERNO per A500	
L.	149.000
DRIVE INTERNO per A2000	
L.	149.000
DRIVE INTERNO per A3000	
L.	200.000

** MOUSE **

ROCTEC MOUSE	L. 50.000
MOUSE	L. 40.000
MOUSE OPTO-MECHANICAL GOLGEN IMAGE	L. 50.000
ROLLER MOUSE CH	L. 189.000
GENI TRAC GENIUS	L. 119.000

** MONITOR **

COMMODORE 1085S	L. 450.000
PHILIPS 8832	L. 430.000
NEC 3FG	L. 1.090.000

ECCEZIONALE !!
AMIGA 500 E MONITOR
L. 1.080.000

** STAMPANTI **

commodore MPS 1270	
L.	330.000
commodore MPS 1550	
L.	400.000
NEC P20 24 AGHI 80 CL.	
L.	630.000
NEC P30 24 AGHI 136 CL.	
L.	850.000
STAR LC-20	
L.	370.000
STAR LC-200	
L.	480.000
STAR LC 24-200 COLOR	
L.	750.000

ECCEZIONALE !!
SCANNER A COLORI PER A500
L. 1.100.000

TASTIERA CDTV	L. 130.000
DRIVE CDTV	L. 220.000
TRAKBALL OTTICO CON PORTE	
JOYSTICK	L. 150.000

VIDEO 4, nuovo digitalizzatore video per A500 con RGB splitter incorporato, rileva immagini in 14 sec. e le salva in formato IFF 24 bit
L. 390.000

HARD DISK A590	
L.	690.000
HARD DISK 60MB A500 ROCTEC	
L.	890.000
HARD DISK SCSI 60MB IBM	
L.	450.000
HARD DISK GVPII 60MB A2000	
L.	850.000
CONTROLLER GVPII	
L.	430.000

GAME BOY+GIOCO	L. 199.000
GAME GEAR	L. 250.000
LINX	L. 175.000
MEGA DRIVE+GIOCO	L. 280.000
SUPER FIMICOM	L. 430.000
SUPERNES+GIOCO	L. 590.000

ACCESSORI AMIGA

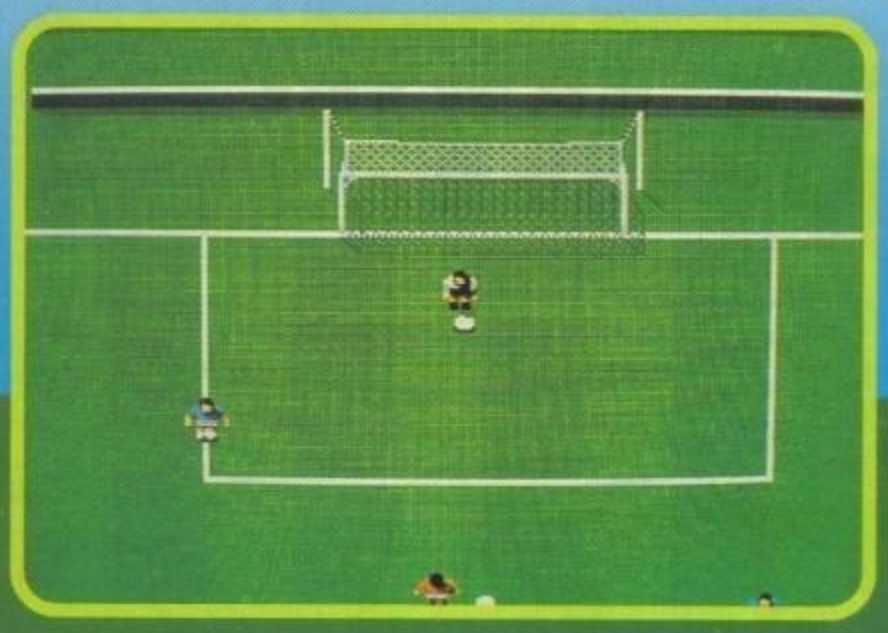
atonce	L. 390.000
KCS pc-board	L. 390.000
Espansione 512k	L. 69.000
Espansione 2MB espand 8MB per A2000	L. 390.000
mouse selector aut	L. 29.000
kickstart rom 2.0	L.
Kickstart 1.3 aut	L. 80.000
modem SUPRA 2400	L. 240.000
cabinet professionale per A500	L. 130.000

TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA
PAGAMENTI RATEALI SENZA ANTICIPO E SENZA CAMBIALI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA ENTROLE 48 ORE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IDEA per AMIGA L. 49.900



CHAMP... of Europe

Faceva un dar... Stavo comoda... quando all'imp...

Dunque, come stavo dicendo, ero immerso in una appassionantissima partita a Pinball Dreams (magnifico! Anche se sto blastando la tastiera a forza di giocarci), quando all'improvviso qualcosa d'inaspettato e di arcanamente bieco riportò la mia mente nel mondo reale, era il trillo del telefono. Avevo la strana sensazione che se avessi risposto sciagura e disgrazia si sarebbero abbattute su di me.

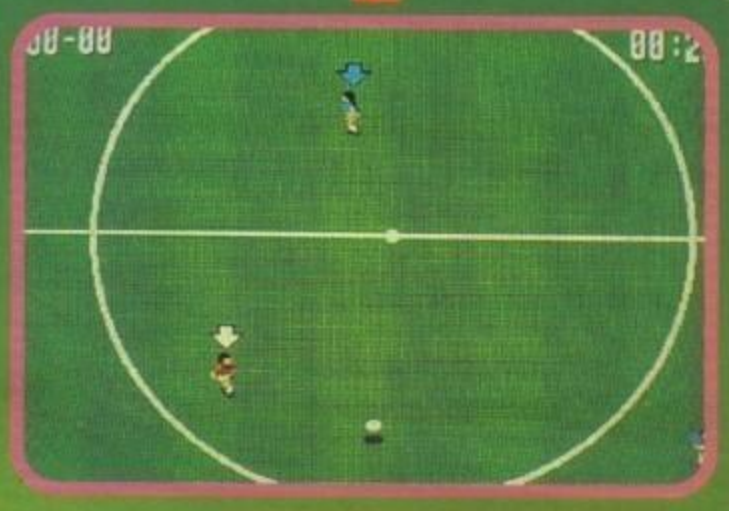
Mi feci forza e alzai la cornetta. Dall'altra parte dell'archibugio atto alle comunicazioni (leggi telefono) mi rispose una voce perfidamente diabolica. Non ci impiegai molto a realizzare che era Max (forse perché me l'ha anche detto!), il suo tono di voce disperato mi preoccupava, sapevo che se mi aveva telefonato a casa qualcosa di raccapricciantemente pauroso stava per accadermi.

Max, sempre più disperato e preoccupato, mi annunciò la triste notizia che non era riuscito a procurarsi una macchina per andare a Casciago (ridente cittadina, praticamente irraggiungibile, dispersa in mezzo ai monti del varesotto e sopratutto sede della IDEA). Dopo alcuni interminabili minuti di conversazione, decidemmo che c'era bisogno di un volontario disposto ad andare alla presentazione di Championship of Europe (il povero Nuke usa il plurale, ma probabilmente aveva già capito anche lui che avevo ormai individuato la mia vittima predestinata... NdMax). I requisiti neccessari erano: abitazione il più vicino possibile a Casciago, grande spirito d'iniziativa, ruolo d'intrepido redattore e sopratutto doveva essere sufficientemente folle da sbolognarsi l'interminabile viaggio in treno (vista la carenza cronica di autoveicoli).

Le nostre due menti, come per magilla, pensarono contemporaneamente alla stessa persona, J.J.Roy Nuke era l'uomo che faceva per noi. Solo un particolare non quadrava in tutta questa storia, ERO IO NUKE!!!

Ormai ero incastrato, non avevo nessuna via di scampo. Tentai di dire a Max che dovevo rimanere a casa per assistere il gatto malato, ma il perfido caporedattore non mi volle credere e mi costrinse ad intraprendere il pesantissimo viaggio verso l'ignoto (Casciago).

Ed ora eccomi qua, un giorno dopo la traumatica avventura (e dopo aver picchiato selvaggiamente Max... O quantomeno diciamo di averlo sognato...)(Giovanni, lo sapevi che proprio domani presentano una rivoluzionaria simulazione digitale ispirata all'attività in letargo dell'orso bianco polare? Ovviamente la dimostrazione per la stampa di tiene sul posto! Se fossi così gentile da prepararti, e in fretta, ho già dato disposizioni per trovarti con la massima urgenza una bella slitta... Shin! Shin, ma dove scappi? Può anche sembrarlo, ma non è proprio un collare quello che



vedi. Shin... NdMax), a scrivere la recensione di Championship of Europe.

Innanzi tutto scusatemi per la lunghissima introduzione, ma devo riempire queste due pagine di caratteri, e siccome i giochi di calcio di trame, storie ed affini non ne anno, allora o raccontato la mia (è pur sempre una storia no!).

La prima cosa che vale la pena sottolineare è la possibilità di gestire l'intero Campionato Europeo (cominciando dalle qualificazioni... Magari fosse possibile anche per l'Italia. NdMax), o di giocare immediatamente una singola partita. Sono inoltre state incluse tutte le azioni di gioco, come le sostituzioni, i falli, le espulsioni, i colpi speciali e tutte le altre varianti che caratterizzano una partita di calcio.

Il controllo della palla è quanto di più bieco si possa trovare in un gioco di calcio, essendo un mix mediamente riuscito fra la mitica palla moschicida (quella ti rimane sempre attaccata ai piedi) e la palla oleosa (quella che sfugge continuamente dai piedi). Praticamente il pallone rimane "attaccato" per un certo tot di tempo (prima che il tempo scada il puntatore sopra il giocatore incomincia a lampeggiare), dopo di che la palla viene calciata pochi metri più avanti.

I casi sono due: o passate subito la palla ad un altro membro della vostra squadra, oppure vi beccate un bel esaurimento nervoso nel tentativo di riattaccarvela ai piedi.

Molto utile il radar che compare sulla parte destra o sinistra (selezionabile) dello schermo, e che vi tiene costantemente al corrente dello spostamento di tutti i giocatori. Un po' meno convincente il fatto che il suddetto radar sia di proporzioni "obese" e talvolta dia fastidio distraendo il giocatore.

Sono presenti tutte le trentaquattro squadre che partecipano al campionato, partendo dai gironi eliminatori, ciascuna composta da venti

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

ONSHIP

ssimo caldo quel giorno a Saronno (a Saronno fa sempre caldo).
le seduto sulla mia personalissima sedia davanti al computer,
iso un trillo diabolico distolse la mia attenzione da Pinball Dreams...

DRIBBLING DELL IDEA

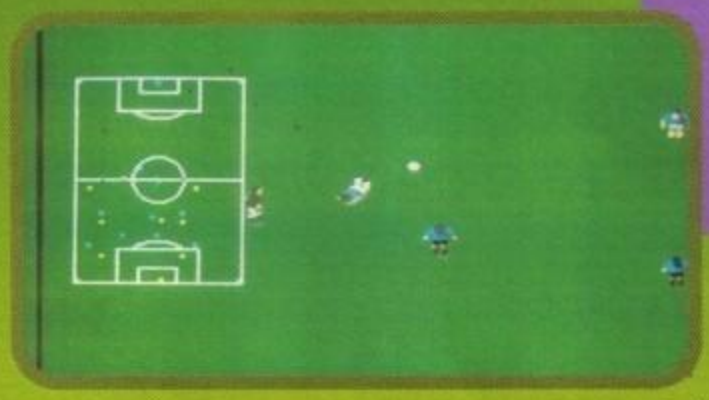
Il nostro caro Giovanni si è dimenticato di ricordare un particolare decisamente importante: la strettissima correlazione fra questo Championship of Europe e l'attesissimo Dribbling. Avendo l'Idea da tempo in programma una simulazione calcistica e tenendo in considerazione l'avvicinarsi della prossima manifestazione europea, s'è infatti deciso di trovare una sorta di "compromesso". Ed in effetti Dribbling, almeno per quanto riguarda la parte arcade, sarà sostanzialmente il medesimo gioco (ovviamente riveduto e corretto in funzione delle critiche che gli verranno nel frattempo attribuite), ricordando inoltre che molto spazio sarà invece dedicato alla varie componenti di "contorno" come i commenti dei principali giornali sportivi, la moviola e tutto il resto...

Amiga

Approfittando degli ormai imminenti Europei di calcio anche l'Idea propone la sua simulazione calcistica. Cosa possiamo dire al riguardo, che ci sembra un buon prodotto (azione veloce e abbastanza fluida), snello e funzionale da un punto di vista strutturale (senza troppi fronzoli, ma con alcuni particolari interessanti come quello delle condizioni atmosferiche variabili o l'ingrandimento con le decisioni dell'arbitro), nel complesso divertente da giocare, non esente però da alcune pecche, alcune delle quali speriamo vivamente che possano venire eliminate durante la fase finale di testaggio (schemi di gioco degli avversari abbastanza ripetitivi), altre per le quali nutriamo meno speranze (la pacchianità delle scenette d'ingresso in campo, oppure quella sensazioni di caoticità e casualità che a volte accompagnano alcune azioni). Bene, ma non benissimo.

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
81%



giocatori, ognuno dei quali con le proprie caratteristiche tecniche.
Proprio come nella realtà le squadre possono avere una alta concentrazione di incapaci o di fuoriclasse, cosa che si riesce ad intuire abbastanza facilmente non appena cominciata la partita (se, ad esempio, un giocatore solo davanti alla porta sguarnita riuscisse a centrare al volo la bandierina del calcio d'angolo... Costui, quasi sicuramente, non sarà ricordato fra i campioni della manifestazione).
Nel gioco è anche compresa una discreta sezione manageriale, la quale permette al giocatore di condurre la propria squadra attraverso l'intero campionato, selezionando le relative tattiche di gioco e (squillo di trombe) le condizioni atmosferiche. Infatti è possibile selezionare se giocare in condizioni tradizionali, durante un acquazzone o addirittura mentre imperversa una violenta bufera di neve (dopotutto siamo in Svezia...).
Naturalmente è anche possibile giocare in due, dando luogo a dei veri e propri tornei casalinghi.

Giovanni Papandrea

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

B.C.S.

BASIC COMPUTER SYSTEM

VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

TEL. 8464960 r.a.
FAX 89502102

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

AMIGA 500-2000
MONKEY ISLAND 2
EPIC
FORMULA ONE GRAND PRIX
INDIANA JONES IV
AMOS
EASY AMOS
SIM ANT
A 320 AIRBUS
PARASOL STARS

SEGA MEGA DRIVE
CARMEN SAN DIEGO
BASKET ONE ON ONE
MONACO GP 2
BUCK ROGERS
SONIC
ALIEN STORM
RINGS OF POWER
DESERT STRIKE
MARBLEMADNESS
MIKE DIKTA FOOTBALL

IBM E COMPATIBILI
WING COMMANDER 2
ULTIMA UNDERWORLD
ULTIMA VII
SEA ROGUE
GLOBAL CONQUEST
MONKEY ISLAND 2 ITA
INDIANA JONES IV
MICROPROSE GP

SETTORE COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

AMIGA 600	£. 740.000	**ESPANSIONE 512KB PER A500**	**£. 59.000**
AMIGA 600 CON HD20MB	£.1.000.000	**ESPANSIONE 1MB PER A500PL.**	**£.130.000**
AMIGA 500 VERS.2.0	£. 640.000	**ESPANSIONE 512KB CLOCK A500**	**£. 69.000**
MONITOR 1084 SP1 COLORE	£. 450.000	**ESPANSIONE 1,5MB PER A500**	**£.190.000**
AMIGA 2000 2.0	£.1.150.000	**ESPANSIONE 2/8MB SUPRA**	**£.350.000**
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1.000.000	**ESPANSIONE 2/8MB INT. A2000**	**£.350.000**
CD ROM PER A500 ESTERNO	£.690.000	VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	£.460.000
DRIVE ESTERNO A500 PASS.+DISC.	£.140.000	VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	£.420.000
DRIVE INTERNO A2000	£.139.000	ACTION REPLAY III AMIGA500/A1000	£.180.000
DRIVE ESTERNO A500/2000 360KB	£.245.000	ACTION REPLAY III AMIGA 2000	£.190.000
STAMPANTE COLORE STAR LC200	£.480.000	MINIGENLOCK PER A500	£.490.000
MONITOR COLORE 1084-SP1	£.470.000	**E MOLTISSIMI ALTRI ARTICOLI A MAGAZZINO**	
		RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS	

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.500.000	SOUND BLASTER V.2.0	£.280.000
AT386/25 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.900.000	SOUND BLASTER PRO	£.450.000
AT386/33 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.100.000	SCANNER GS4500 PC	£.280.000
AT486/33 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.750.000	ION CANON STILL VIDEO	£.1.400.000
		WINDOWS 3.1	£.330.000

IN SEDE A MILANO,PER ULTERIORI CONFIGURAZIONI IL NOSTRO PERSONALE E' A VOSTRA COMPLETA DISPOSIZIONE.
RICHIEDETE IL CATALOGO PC HARDWARE E SOFTWARE GRATIS TRAMITE TELEFONATA , FAX O POSTA .

SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTE LE ESIGENZE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

T G M

NOME E COGNOME .....
INDIRIZZO .....
CITTA, CAP E PROVINCIA .....
PREFISSO E N. TELEFONICO .....
TIPO COMPUTER .....

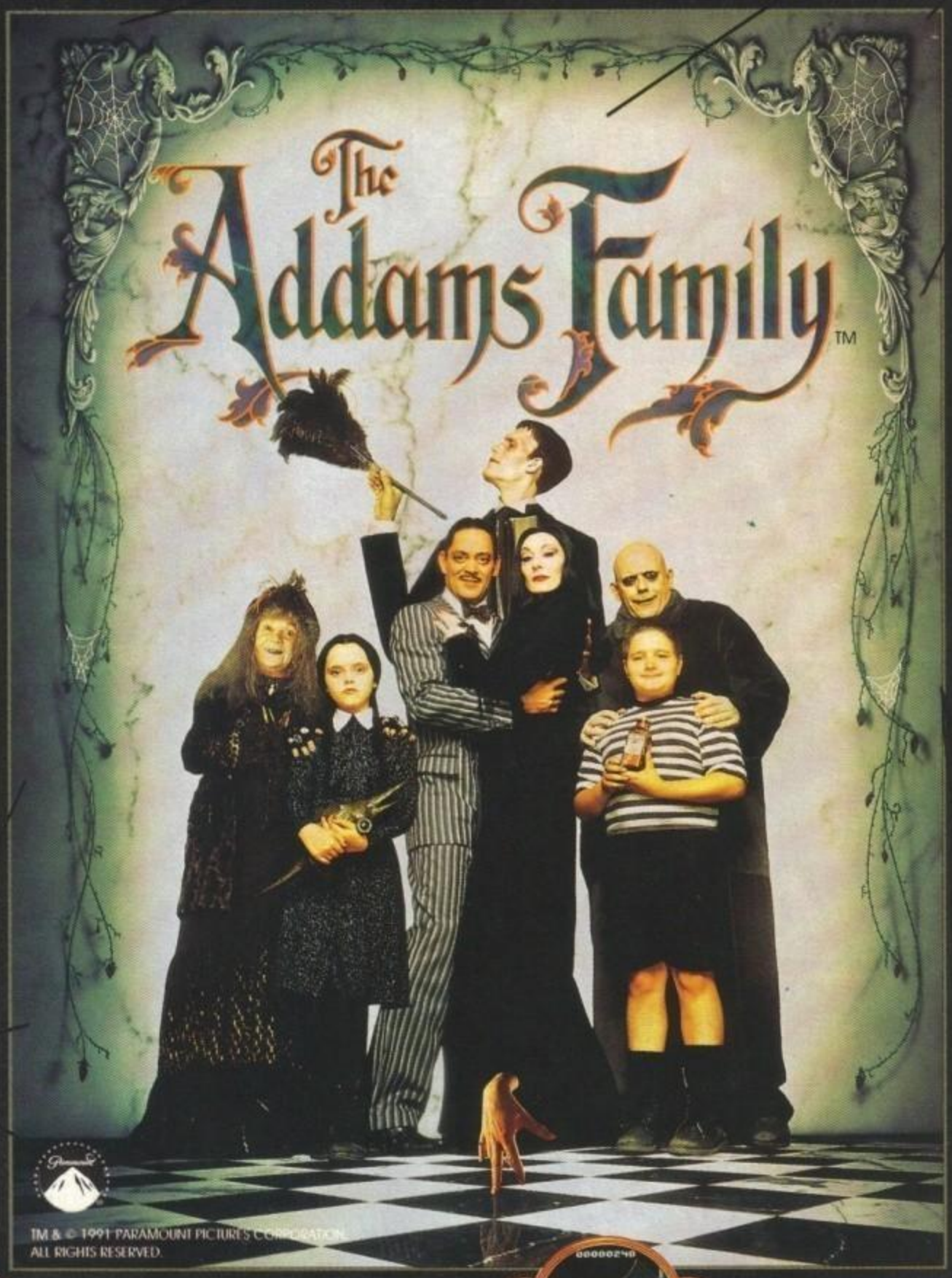
ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI'CHIUSO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The Addams Family™



TM & © 1991 PARAMOUNT PICTURES CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED.

ocean®

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

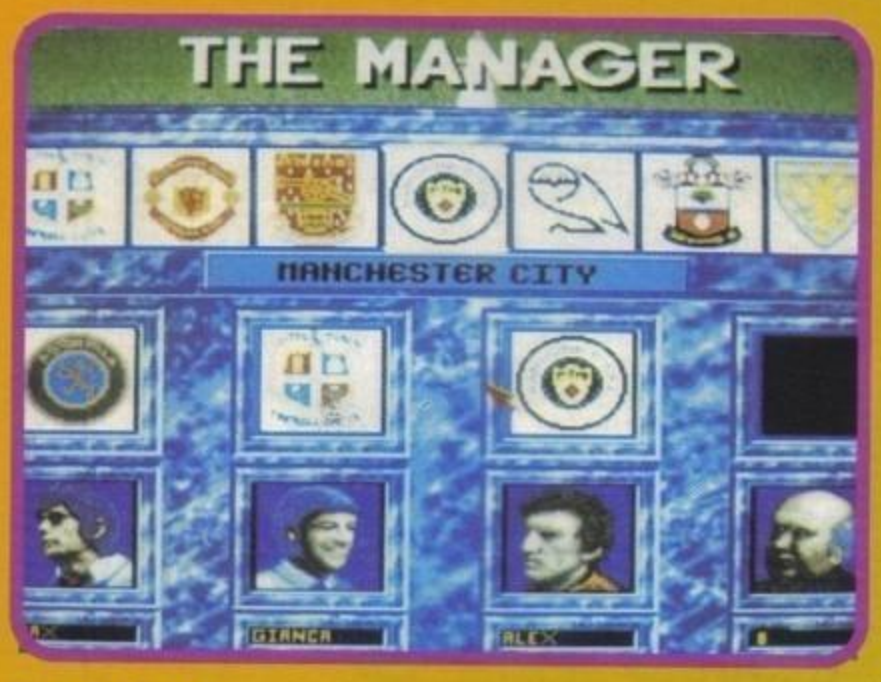
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/SOFTWARE 2000 per Amiga L. N.P.

GAMES machine

STAR PLAYER



MAN

Siori e Siore ecc
simulazione manageri
Volete intraprendere la carri
squadra vincente? The manager vi
Se invece non ci avete mai pensato, sono
campionato più bello del mondo potranno
una carriera certamente molto redditizia.

Per una volta tanto è meglio tralasciare le numerose storie che ampliano generalmente i nostri articoli; questo a causa della complessità e ampiezza del programma in oggetto che richiederebbe numerose pagine per essere ben esposto a voi tutti.
Iniziamo subito precisando che The Manager è uscito finora in Inghilterra e in Germania nelle proprie lingue e con le proprie rappresentative: la Software 2000 tramite la

ATTENZIONE!
E' STATA RECENSITA LA VERSIONE INGLESE, MA QUELLA DEFINITIVA CHE TROVERETE NEI NEGOZI SARA' INTERAMENTE TRADOTTA E RIADATTA PER IL CAMPIONATO ITALIANO.

U.S.Gold ha comunque ufficialmente comunicato la creazione di una versione italiana che uscirà tra breve (facendo, per esperienza, i debiti scongiuri del caso, ndMax). Dopo questa precisazione d'obbligo siamo pronti a spiegarvi le miriadi di opzioni e notizie varie che durante la stagione dovrete tenere d'occhio: The Manager può essere giocato contemporaneamente da quattro giocatori, prima notizia interessante perché, se la mia memoria non si è improvvisamente anchilosata (mmmh, peccato che sia troppo esausto per cercare di accendere la memoria, ndMax), è la prima volta che programmi di questo genere comprendono una opzione multiplayer. Dopo aver scelto la squadra da allenare, il livello di gioco, e la digitalizzazione della nostra faccia, siamo subito chiamati in causa per decidere se osservare, come dice il programma, uno spettacolare sorteggio riguardante i tornei europei e la Coppa d'Inghilterra (ripeto per l'ultima volta che ci sarà una versione italiana, trovando in questo caso al suo posto la Coppa Italia). Ovviamente la mia nota fortuna mi ha subito fatto incontrare l'Everton al primo turno di coppa e penso proprio che non lo supererò...
Dopo la prima delusione ci caliamo più profondamente nel gioco, scoprendo una buona grafica che supporta l'intera realizzazione e accorgendosi immediatamente che gli aspetti manageriali presi in considerazione sono davvero molti. Principalmente si possono comunque dividere in tre grossi rami: gestione presidenziale, classifiche di ogni genere, gestione atletica.
Per quanto riguarda la sezione presidenziale (dovrete perciò svolgere anche la funzione dei vari amministratori e direttori sportivi, sul genere di Galliani (per verificare la luminosità del terreno, ndMax) oppure Moggi (per di-

scutere degli inesistenti rigori a favore negati, ndMax)), potrete poi osservare numerose statistiche concernenti le spese mensili, gli spettatori che in media vengono allo stadio, i risultati più significativi comprendenti le grandi vittorie, ma anche le più sonore sconfitte; quando il vostro bilancio si affaccerà sul rosso sarà il caso di andare a parlare al vostro bancario di fiducia per farsi accordare un grosso prestito, possibilmente con un tasso d'interesse molto basso. Se non volete ricorrere al prestito, che dovete pur sempre poi estinguere, avrete la possibilità di affittare diversi cartelloni pubblicitari del vostro stadio; ovviamente gli sponsor saranno più generosi se la vostra squadra è in ascesa e mostra buone potenzialità, altrimenti dovrete accontentarvi degli spiccioli. Un altro metodo di sponsorizzazione riguarda la vostra maglietta che frutterà davvero molti soldi, anche se sconsiglio di farvi sponsorizzare da ditte del tipo "Pasta Mosciarelli"... Molto importante è anche la gestione del vostro stadio, la quale è la fonte immediata dei vostri guadagni; avrete la possibilità di migliorarlo come struttura oppure ampliarlo; potrete infatti coprire gli spalti e costruire un tabellone modernissimo, tutto questo allo scopo di attirare gli spettatori, che saranno comunque molto attenti al prezzo del biglietto che

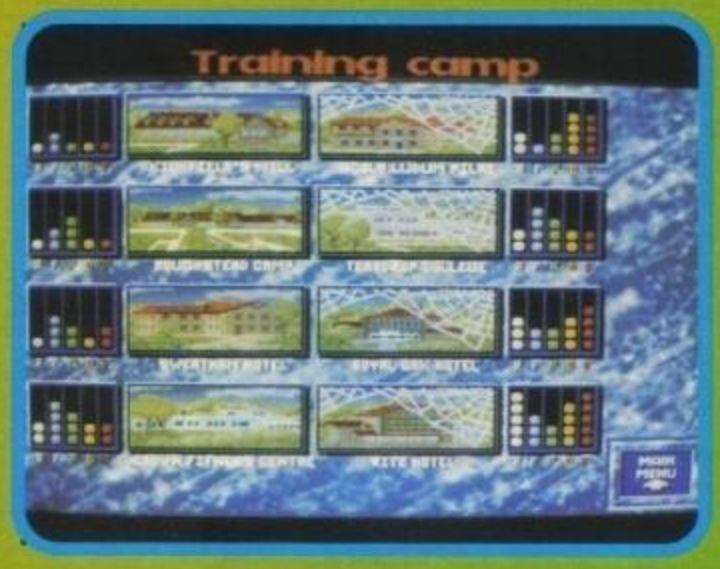
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...AGER

...oi la più completa
...alcistica di tutti i tempi.
...d'allenatore o dirigente di una
...tte sicuramente sulla buona strada.
...sinto che le vittorie nel
...nvincervi ad intraprendere
...eno più del redattore...

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO



allenatore, e potremmo definirla completa sotto ogni punto di vista. In questa sezione, dove realmente si decide l'andamento in campionato della propria squadra, dobbiamo innanzitutto scegliere la squadra che ogni domenica deve scendere in campo: per ogni giocatore abbiamo ovviamente numerose notizie a suo carico (età, stato di forma, goals segnati nella stagione in corso); se poi volete potrete anche modificare gli schemi tradizionali e decidere se giocare a zona piuttosto che a uomo. Spesso, se le cose non girano a vostro favore, il rendimento dei vostri giocatori inizierà a calare, in questo caso il vostro coraggio, assieme al portafoglio della società, potranno decidere l'albergo più adatto alle vostre esigenze per un salutare ritiro, e ritrovare così lo spirito giusto, oltre ad un po' di forma per affrontare i nuovi impegni in campionato.

Durante il gioco riceverete inoltre alcune offerte da differenti società per acquistare vostri giocatori; dopo aver valutato le proposte potrete decidere sul da farsi, magari confidando nella speranza d'ottenere in cambio un giovane promettente.

Alla fine della stagione dovrete rinnovare i contratti ai vostri elementi, che non esiteranno a chiedervi un aumento, magari senza nemmeno che il loro rendimento stagionale sia stato all'altezza, vergogna!

Dopo aver esposto il più breve possibile le centinaia di informazioni a vostra disposizione parliamo sempre più succintamente di quello che accade durante una partita: nel corso del match potrete osservare le migliori azioni in 3D (opzione in ogni caso sopprimibile), le quali, nonostante gli sprite davvero microscopici, risultano di buona fattura, sufficientemente varie e con occasioni talvolta rocambolesche, ma tutto sommato abbastanza rea!i. Se gli allenatori sono più di uno, il programma visualizzerà contemporaneamente i risultati e notizie (ammonizioni, espulsioni, infortuni e chance di segnare), saltando da un campo all'altro in base alle occasioni che si materializzeranno per le squadre in gioco.

Alla fine della partita, dopo aver osservato i risultati e le classifiche, potrete leggere la "Gazzetta" comprendente commento, foto (sempre differenti), e l'andamento della partita con voti ai propri giocatori. Penso di aver illustrato sufficentemente il gioco della Software 2000 e vorrei terminarlo facendo notare una chicca del programma che automaticamente vi permette di salvare di tanto in tanto.

Massimiliano Pescatori

Amiga

Fantastico! Sono davvero stupito dello spessore e della completezza del programma. The Manager ha davvero i requisiti per divenire uno dei giochi più venduti, considerando il fatto che un gioco del genere, Football Manager, aveva spopolato anni addietro nonostante la sua semplicità. Le esigenze degli amighisti sono sicuramente cambiate, ma la mia convinzione, a patto che la versione italiana sia tradotta nel migliore dei modi, e che si parlerà ancora per molto tempo di questo gioco.

Personalmente, da quando è arrivato in redazione, non ho ancora smesso di giocarci e non lo farò almeno fino a quando non riuscirò a vincere la Coppa Intercontinentale volando a Tokyo (e sono certo che mi seguirebbero in molti fino nel paese nipponico).

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
91%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOFTWARE ORIGINALE

Foto Mauro

AMIGA e P.C.

NINTENDO SUPERFAMICOM
SEGA MEGA DRIVE

Via Canepari, 183 R. - Tel. 010/445827
GENOVA - RIVAROLO

Il Grillo Parlante

NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

A VERCELLI
Via Scalise ,5 - tel. 0161/54793
commodore
C 64 - AMIGA 500 plus - 2000
PC 80286 - 80386 - 80486

SOFT CENTER
Videogames e Softwar originali
LEADER, CTO, SOFTEL

PC MS DOS OLIDATA
PERIFERICHE, ACCESSORI, FLOPPY-DSK
TUTTO A PREZZI INTERESSANTI

VIDEO GAMES

Videogiochi originali per
AMSTRAD - ATARI - AMIGA - C64 - SEGA -
- NINTENDO - GAMEBOY - LYNX - IBM

ARRIVI SETTIMANALI

SOFT center

MOUSE - CLOCHE - SIMULATORI DI VOLO - PENNE OTTICHE - DRIVER - FLOPPY DISK- STAMPANTI-
MODULATORI - ESPANSIONI - SCHEDE GRAFICHE -INTERFACCE MIDI - DIGITALIZZATORI AUDIO/
VIDEO - MONITORS - CAVETTERIA - ACCESSORI - *OLTRE 100 MODELLI DI JOYSTICK*

VIDEO GAMES

SASSARI - Via dei Mille n° 15/17 Tel. 079/234724 - Fax 079/230060 - P.zza Azuni n° 12

Tintori

SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
Tel. 035/248.623

Commodore AMIGA
ATARI LYNX
SOFT center
Nintendo GAME BOY™
IBM Rivenditore autorizzato PS/1
SEGA MEGA DRIVE GAMEGEAR

assistenza e riparazioni autorizzate Commodore
ASSI coop. s.r.l. - 20146 Milano

ASSI coop. s.r.l.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DANY ITALIANA

FORNITURE PER CENTRI E.D.P.
IMPORTAZIONE - DISTRIBUZIONE INGROSSO
MINUTO - VENDITA PER CORRISPONDENZA

VIA G. MANARA 7
15033 CASALE MONF. (AL)
TEL. 0142.451594
FAX 0142.782112

ALCUNI NOSTRI PREZZI

GARANTITI 100%

	Quantità	da 50 a 100	da 210 a 300	da 610 a 750
		Prezzo unitario		
MICRO DISK 3,5 2D DS.DD. NEUTRI SENZA ETICHETTA		750	680	650
MINI DISK 5,25 2D.DS.DD. NEUTRI CON BUSTA + ETICHETTA		550	520	480
MINI DISK 5,2 DS.HD. 1,2 MB ALTA DENSITÀ+BUSTA+ETICHETTA		1000	970	800
MICRO DISK 3,5 DS.HD. NEUTRI ALTA DENSITÀ SENZA ETICHETTA		1300	1200	1100

BOX PORTA DISK 3 1/2 O 5 1/4 80 POSTI		L. 15.000
ESPANSIONE 512K PER AMIGA 500		L. 60.000
MICRO DISK 5 1/4 2D DIASPRON BOX PLASTICA		L. 700
CONFEZIONE 10 ETICHETTE 3 1/2 COLORATE		L. 500
BOX POSSO 150 POSTI 3 1/2		L. 36.000
KIT PULIZIA DRIVE 3 1/2 o 5 1/4		L. 8.000
VIDEOCASSETTA VHS HIGH GRADE	120'' L. 3.800	180'' L. 4.300
MICRO DISK 3,5 2D MARCATI BOOT FORMATTATI AMIGA		L. 1.300

MAXI DISK CONVERTER UTILIZZATO PER CONVERTIRE UN NORMALE DISCO DA 720K IN UN DISCO HD 1,4 M. PRATICANDO IL SECONDO FORO. **L. 55.000**

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA COMPRESA.
SPEDIZIONI POSTALI ESPRESSE IN TUTTA ITALIA. SPESE DI SPEDIZIONE: L. 12.000 FINO A 3 KG.; L. 13.000 FINO A 5 KG.; L. 16.000 FINO A 10 KG.; L. 18.000 FINO A 15 KG.; L. 20.000 FINO A 20 KG.; NOTE: 100 DISK 3 1/2 PESANO ALL'INCIRCA KG. 2,5 CON IMBALLO

RICHIEDETE IL NOSTRO CATALOGO ILLUSTRATO IN OMAGGIO

SIGNOR

VIA

CITTÀ CAP

TEL.

GM 91/9

MIELCO presenta: Media Box®

Prodotti da POSSO, i Media Box sono contenitori classificatori modulari di livello qualitativo professionale destinati ai FLOPPY DISC 3½" e 5¼". Il sistema prevede anche moduli tutti assemblati tra loro per COMPACT CASSETTE, VIDEO, COMPACT DISC, VIDEO GIOCHI, FOTO, FAI DA TE, ecc. Ogni elemento può essere dotato di apposita serratura per protezione del contenuto.

MIELCO
concessionaria esclusiva per l'Italia

SERVIZIO VENDITE E CONSULENZA TECNICA:
20158 MILANO - VIA PRAMPOLINI, 4
TEL. 02/ 6684999
TELEX 316541 - FAX 6688502

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT GVP POINT

TecnoShop

Amiga 500 Plus Appetizer (Com. Italia) + Switchjoy	649.000
Commodore 64 new + registratore + 2 joistick + omaggio	269.000
CDTV con Welcome Disk in italiano	1.169.000
Espansione A501 Commodore con garanzia	119.000
Amiga 2000 (Commodore Italia)	1.200.000
Hard Disk A590 (Commodore Italia)	660.000
A1011 drive esterno (Commodore Italia)	169.000
MPS 1230 stampante (Commodore Italia)	295.000
MPS 1270 stampante getto d' inchiostro	260.000
MPS 1550 stampante colore (Commodore Italia)	395.000
GVP Impact II HD per Amiga 500 - 52 Mb	1.061.000
GVP Hardcard + 105 Mb A2000	813.000
GVP 68030 + SCSI + RAM	1.395.000
GVP Emulatore MsDos 286 16 Mhz + 512k	769.000
GVP DSS Digitalizzatore audio stereo 8 - 12 bit	147.000
Golden Image Drive esterno con track display	170.000
Golden Image Drive esterno + disconnect	145.000
Golden Image hand scanner	375.000
Golden Image mouse	59.000
Golden Image espansione 512k + clock + disconnect	85.000
Supra Ram esterna Rx500 1 - 8 Mb	299.000
Supra HD 40 Mb A500 con controller	699.000
KCS PC Board	379.000
Amiga televideo per (manipolare dati televideo)	157.000
VIDEON III il miglior digitalizzatore video	539.000
Keyboard storage drive (nasconde la tastiera)	90.000
Schermo antiriflesso in vetro con massa	99.000
Mouse Kick con Kickstart 1.3 - 2.0	119.000
Espansione 1 Mb chip ram A500 plus	159.000
Rockgen genlock	265.000
Logitec mouse (il migliore in circolazione)	85.000
Action Replay III	159.000
Contenitori Posso 150 posti 3,5	36.000
TAC2 joystick professionale	25.000
Switchjoy con microswitch	24.000
Techno sound digitalizzatore audio	99.000
Dischetti marcati e bulk vasto assortimento	telefonare
Software originale vasto assortimento	telefonare

Assistenza tecnica per tutti i computer - Consulenza specializzata per DTV, Titol. etc.
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA - Sconti su quantitativi - Evasione nelle 24 ore

TECNO SHOP by Data Office s.a.s.
80040 San Sebastiano al Vesuvio - Napoli - Via Roma 5/7 - Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

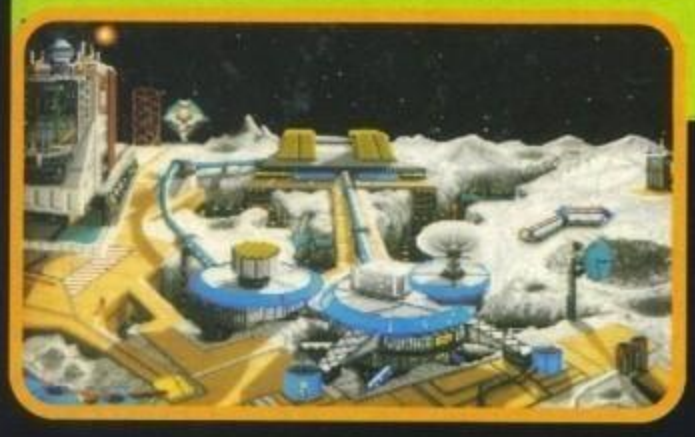
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

US GOLD/NEW WORLD COMPUTING per PC L. 99.900

PLANET'S EDGE

Il fascino magnetico delle stelle cattura anche la New World Computing, che dopo alcune uscite di successo (vedi in particolare l'ultimo episodio di Might & Magic) è nuovamente sotto analisi.



Senza tanti complimenti vi dirò che Planet's Edge sembra uscito da un gigantesco rimescolamento dei vari episodi di Star Trek, dei due Starflight, di Mega Traveller 2, e perfino di Millennium 2.2 e Deuteros. Se da un lato si potrebbe pensare che una simile ammucchiata contenga idee di grande successo, dall'altro noi redattori guardiamo con fiero cipiglio i soggettisti che vanno a pesca di idee altrui con così tante lenze. E' quindi prevedibile che PE dovrà scontrarsi con parecchi prodotti piuttosto affermati sul mercato; già sappiamo che alla New World Computing sono in gamba, ma riusciranno a far piazza pulita dei concorrenti?

L'antefatto di PE è un esperimento di qualche strano genere su scala galattica, dove qualcosa è chiaramente andato storto; non sono noti i risultati, salvo uno: la Terra è stata scaraventata in una falla spaziotemporale (altrimenti nomata "buco di verme") e tutto ciò che è rimasto nella nostra galassia della civiltà umana sta sulla solita Luna. La vostra missione consiste nel girare per un piccolo pezzetto della Via Lattea (che in termini umani ha dimensioni enormi), cercando di ricostruire un dispositivo alieno che sembra essere in grado di riportare la Terra nel suo spaziotempo. Le cose però sembrano piuttosto aggrovigliate: nello spezzone agibile di galassia ci sono decine di stelle con i loro bravi sistemi solari, senza contare le popolazioni aliene più o meno progredite sparse dappertutto. Ora, prevedibilmente, il famoso dispositivo alieno dovrà essere ricavato da vari componenti sparsi per la galassia, e altrettanto prevedibilmente finirete impegolati in una pazzesca rete di interrelazioni tra i vari alieni e soprattutto di problemi la cui soluzione si snoda su distanze interstellari. Per venire a capo della faccenda potete contare su tutto ciò che la Luna può offrirvi: una stazione spaziale, un reparto personale, una fabbrica e un laboratorio scientifico.

Cominciamo dalla fabbrica: nel suo deposito sono stivate materie prime di vari tipi in quantità limitata. Essa è in grado di realizzare diverse cosette, da una semplice pistola a un'intera astronave, a condizione di avere sufficienti materie prime, una tecnologia adeguata nonché i piani di costruzione. Qui entrate in gioco voi: girando pel cosmo potrete arraffare minerali vari dai pianeti, facendo naturalmente i conti con stive microscopiche, ancora peggio della Cobra Mk.IV di Elite. Durante i vostri viaggi troverete sia le informazioni necessarie alle nuove realizzazioni, sia diversi tipi di oggetti (tra cui armi e armature) che potrete lasciar elaborare al vostro laboratorio. Se quest'ultimo sarà sufficientemente sviluppato riuscirà a riprodurlo ogniqualvolta lo vorrete, con la sola condizione di avere materie prime a sufficienza. Il livello qualitativo del laboratorio non dipende però direttamente da voi, bensì dalla quantità e qualità di materiale che gli fornirete: andando a frugare nei posti sbagliati troverete armi magari avanzatissime ma irriproducibili, che, una volta scariche, saranno solo un carico inutile.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REVIEW

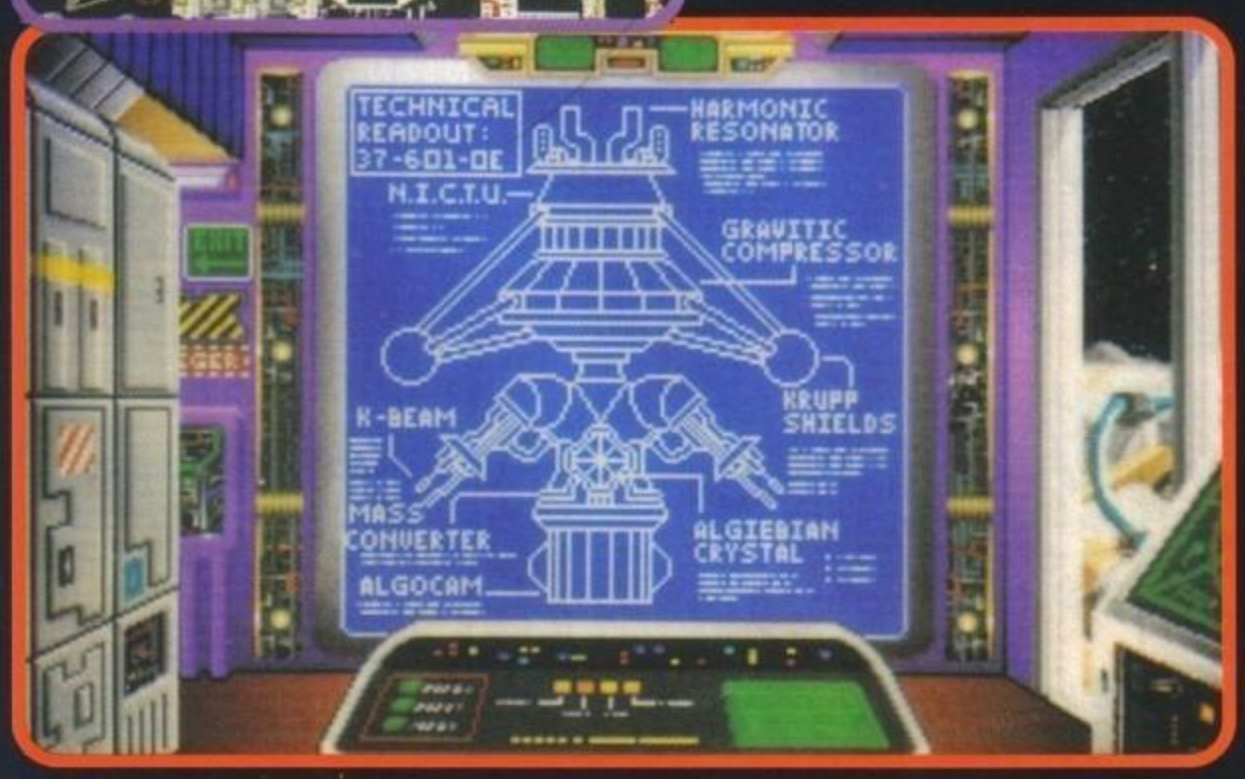
scala cromatica piuttosto monotona: a furia di spostamenti verso il violetto negli spettrofotogrammi, stanno svagandosi con qualche spostamento verso il rosso. Ma non dubitate che saranno felici di mettersi al lavoro quando gli fornirete materiale interessante: dopotutto, come voi, hanno una gran voglia di rivedere la Terra.

una vera avventura e mostra i personaggi dall'alto con il paesaggio in prospettiva assonometrica, proprio come Ultima 6 e tanti altri.
E con questo ho finito: le stelle vi attendono, ma cercate di non vederle troppo spesso!

W.B.

E qui una parola sui vostri schiavi digitali ci sta bene: non solo non li create direttamente, ma sono già definiti in tutto. Si tratta di cloni di quattro ufficiali terrestri, e precisamente un comandante inglese, un ingegnere africano, una dottoressa giapponese e una rumena addetta al controllo delle armi. Tutti costoro hanno abilità e caratteristiche prefissate, anche se il processo di clonazione è imperfetto e si prende qualche licenza con esse ritoccandole qua e là: le loro brutte facce e i rispettivi ruoli sono comunque fissi per tutto il gioco. Questa fissità è un artificio per dirottare la vostra attenzione sul gioco: se qualcuno dei vostri dovesse morire, potete procurarvene un doppione con tutta facilità, e se dovesse lasciarci le penne l'intero gruppo vi ritroverete sulla luna con i cloni già pronti e tutti gli oggetti che avevate. Miracoli della genetica!
Le funzioni del laboratorio vi sono già state anticipate: anziché storte ed alambicchi pieni di liquidi ribollenti troverete un lindo repartino che all'inizio sembrerà del tutto inutile: niente paura, è solo che gli scienziati stanno guardando qualche filmetto dalla

La stazione spaziale, infine, è il vostro scalo merci. Qui opererete l'assemblaggio finale del vostro destriero galattico scegliendo i vari tipi di motori e armi a disposizione. All'inizio del gioco i laboratori lunari potranno fornire solo il progetto per una specie di guscio di noce, ma prima o poi troverete qualcosa di più spazioso per poter trasportare un bel po' di materie prime e accessori più potenti.
Infine le note sul gioco: oltre alla sezione sulla base lunare costituita perlopiù da immagini statiche con aree di stato e alcuni menu su cui effettuare le scelte, abbiamo la cabina di comando dell'astronave con al centro la visuale spaziale. Questa non è soggettiva, come si potrebbe pensare, bensì da sopra l'astronave, con le stelle sullo sfondo: tipo Asteroids, per capirci. Essa cambia scala e paesaggio a seconda che si sia in spazio interstellare, interplanetario o in combattimento. Infine esiste la sezione per esplorazioni a terra, che assume il respiro di



PC

Siamo arrivati anche a questo: un PC trasformato in un Super Famicom! Bè, lo slogan del Famicom è "Qui ruota tutto!", e in PE non andiamo lontano dal vero: ruotano l'astronave, lo spazio, le immagini dei sensori, il braccio meccanico... Gradita sorpresa dal fronte grafico, quindi, oltre alla presenza del suono digitalizzato che può naturalmente essere reso dalle schede sonore. L'azione è tutto sommato abbastanza facile e gratificante: occorre poco tempo per abituarsi al sistema di comando, che si rivela razionale e comodo sia usando il mouse che la tastiera. Lo spessore del gioco è garantito da una quantità di locazioni da esplorare in prima persona e dalle numerose sottoavventure che costellano la vostra missione. Naturalmente è doveroso dire che molta parte di questo gioco è stata già vista altrove: difficile credere (se siete interessati a PE) che non abbiate almeno uno dei titoli a cui è "ispirato". Senza dubbio c'è molto da fare e da guardare, e il gioco in sé è riuscito e felice; mettiamola così, quindi: se siete assolutamente insaziabili e l'avventura spaziale non vi basta mai, questa fa senz'altro per voi; se vi piacciono le avventure con sfondo ruolistico e non disdegnate una puntata nello spazio profondo, questo è un acquisto raccomandato; se cercate solo un giochino d'azione passate decisamente oltre; se non avete l'ardisco o almeno una EGA piangete pure perché non potrete giocarci. Ho detto.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La società **SOFTEL**, importante distributrice nazionale di software da intrattenimento, nell'ambito della costituzione di una propria SOFTWARE HOUSE dedicata alla realizzazione di VIDEOGAMES

RICERCA

PROGRAMMATORI
GRAFICI
MUSICISTI

su piattaforme Amiga, C-64, PC (EGA/VGA - AdLib/SoundBlaster/Roland)

Si richiede approfondita conoscenza dei suddetti elaboratori e provata esperienza nella realizzazione di:
- software;
- grafica ed animazioni;
- musica.

SOFTEL garantisce il massimo supporto tecnico professionale (software applicativo, hardware, manualistica), adeguati compensi e l'immediata distribuzione del prodotto nel mercato estero, oltre che sul territorio Italiano, attraverso canali già sin d'ora attivati.

Inviare curriculum e prodotti dimostrativi al seguente indirizzo:

SOFTEL s.a.s. - Ufficio Tecnico - via Antonino Salinas, 51/B - 00178 - Roma

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

HIGH - TECH COMPUTERS
di Ipsale Rosario

Software Center - Punto Vendita Hewlett Packard
Accessori per Computers e Attrezzature per Ufficio
Amiga - C64 - Ms.Dos - Megadrive - Nintendo
N.E.S.
Master System II - Game Boy - Game Gear - CDTV

NATURALMENTE TUTTO IL MATERIALE G.V.P.
con PREZZI IMBATTIBILI

Vieni a trovarci, siamo a
Pietrasanta in Via Mazzini al n.81 Tel.
0584/71301 (Lucca)

OFFERTA DEL MESE = SCANNER AMIGA
64 TONI DI GRIGIO

POWERSCAN CON SOFTWARE A LIRE 260.000
IVA COMPRESA

Inoltre PER TUTTO IL MESE DI APRILE
SCONTI DEL 20% SU TUTTO IL SOFTWARE
ORIGINALE ESPOSTO IN NEGOZIO

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

GVP GREAT VALLEY PRODUCTS

COMPUTER POINT

COMPUTER POINT

SOLO PRESENTANDO QUESTO COUPON RIUSCIRAI AD OTTENERE UNO SCONTO 10%
DEL 10% SU QUALSIASI GIOCO

COMPUTER POINT CITTADELLA
Borgo Padova, 79 - CITTADELLA (PD)
Tel. (049) 5972551 - 9400123 - Fax (049) 9401606

BASSANO POINT
Via G.Giardino, 81 - S.GIACOMO di ROMANO D'EZ. (VI)
Tel. (0424) 513340 - Fax (0424) 513350

GVP POINT

DISTRIBUTORE UFFICIALE PER L'ITALIA
RS s.r.l. - CADRIANO (BO)
TEL. (051) 765563 - FAX (051) 765568

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

APERTURA NUOVO CENTRO CONSOLLE

- Sega Megadrive L. 280.000
- Super Famicon L. 470.000
- Neo Geo L. 750.000
- Game Gear L. 290.000
- New Atari Linx + alimentare + gioco L. 199.000

RED e BLACK computer

via Montesabotino 1/E Tel. 059/651691
41012 CARPI (MO) Fax. 059/651692

GIUGNO PAZZO

CARTUCCE PER CONSOLLE a partire da L. 50.000

Vasto assortimento di programmi per AMIGA - PC C 64 - CDTV

SETTORE PERSONAL COMPUTER AMSTRAD - IBM - COMPATIBILI

- AT 286/16 MHz L. 1.140.000
- AT 386/20 MHz L. 1.600.000
- AT 386/25 MHz L. 1.700.000
- AT 386/33 MHz L. 1.800.000
- AT 486/33 MHz L.2.400.000

SETTORE COMMODORE

• AMIGA 600	L. 850.000	• DRIVE PER AMIGA	L. 150.000
• AMIGA 500 plus	L. 720.000	• ESPANSIONE 1 Mb	L. 180.000
• AMIGA 2000	L. 1.350.000	• MONITOR 1084/S	L. 480.000
• AMIGA 3000	L. 4.150.000	• HD GVP 52 Mb	L. 1.100.000
• CDTV multimedia	L. 1.100.000	• HD GVP 105 Mb	L. 1.500.000

STAMPANTI

- Epson Lx-400 b/n L. 350.000
- Star LC - 20 b/n L. 350.000
- Star LC - 200 colori L. 480.000
- Star LC - 24 - 20 b/n L. 550.000
- Kodak - 330 inkjet color L. 1.200.000
- Star LC - 200 colori L. 800.000
- C. Itoh Laser L. 1.550.000

- Note Book portatile 386/20 MHz HD 40 Mb L. 2.900.000
- Alt 286/16 MHz HD 20 Mb L. 1.990.000
- Portatile colore 386/20 MHz HD 120 Mb L. 8.900.000
- Palmare Memorex L. 980.000
- Monitor - TRL - Multisinc VGA 14" L. 700.000
- Monitor - TRL - VGA 14" L. 600.000
- Monitor - TRL - VGA 19" L. 1.550.000

PER BANCOLOTTO
E AMANTI
GIOCO LOTTO
SI AVVERTE CHE ABBIAMO
IN ESCLUSIVASTAMPANTI
STUPENDO PROGRAMMA ***NOSTRADAMUS***

FAX BROTHER L. 800.000

Telefoni cellulari BRONDI ultimo uscito L. 1.500.000

PC EMULATOR L. 750.000
GVP per AMIGA 500

VENDITA INGROSSO E AL MINUTO ANCHE PER CORRISPONDENZA EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

Computer service for users

Via Machiavelli, 58 - 00185 Roma
tel. & fax (06) **44.51.812**

PERSONAL COMPUTERS - COMMODORE AMIGA - ACCESSORI

COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

Commodore Amiga 500 V1.3	L. 640.000
Commodore Amiga 500 plus V2.0 1Mb	L. 700.000
Commodore Amiga 600	L. 750.000
Commodore Amiga 2000	Telefonare
Espansione Amiga 500 a 1Mb	L. 69.000
Espansione Amiga 500 plus a 2Mb	L. 200.000
Switcher automatico Mouse - Joystick	L. 29.000
Drive esterno per Amiga 500 passante	L. 120.000
Drive interno per Amiga 2000	L. 115.000
Monitor Commodore stereo 14" colore	L. 430.000
Scheda AT-ONCE 80286 16MHz VGA	L. 500.000
Trackman mouse per Amiga	L. 170.000
Action replay A500 - A2000	L. 159.000
Flicker fixer A500	L. 430.000
Ad-speed scheda acceleratrice per A500	L. 400.000
Genlock Rockgen (amatoriale)	L. 300.000
Genlock Rockgen plus (semiprofessionale)	L. 500.000
Kit conversione Amiga 1.3 e 2.0	L. 140.000
Kit conversione Amiga 2.0 e 1.3	L. 95.000
Hard disk GVP A2000 - A500 tutti i tipi	Telefonare
Prolunga per modulatore e drive esterno	L. 20.000

Prezzi Iva Compresa

PREMIERE *Plus* IBM Compatibili

Configurazione standard: Cabinet Desktop da tavolo, alimentatore 200W; Controller AT-BUS per 2 FDD e 2 HD; 1 FDD 3,5 da 1,44 Mb; 1 Hard Disk 45 Mega; Ram 1Mb; Scheda Video VGA 256 Kb; 2 Seriali; 1 Parallela; 1 game; Tastiera Italiana 102 tasti; Monitor Super VGA F/bianchi 14"

PC 286 16Mhz Enter Level	L. 1.300.000
PC 286 21Mhz Office Automation	L. 1.450.000
PC 386sx 25Mhz Enter Level	L. 1.480.000
PC 386sx 25Mhz Office Automation	L. 1.580.000
PC 386 40Mhz Enter Level	L. 1.850.000
PC 386 40Mhz Office Automation	L. 2.050.000
PC 486 33Mhz Enter Level	L. 2.400.000

AMIGA Software

Tutte le Ultime novità

ATARI Linx
SEGA Megadrive
→CLUB ←
Noleggio giochi

Stampanti: Star, Commodore, Epson, HP - Monitor: Nec, Philips, Hantarex
Catalogo software: Ashton tate, Borland, Lotus, Corel, Microsoft e altri

TROUBLE Service

Trouble Service un punto al tuo servizio

Centro di assistenza tecnica
in laboratorio e a domicilio
Commodore - IBM e compatibili - Olivetti
VIA MACHIAVELLI, 60 - TEL. (06) 44.67.246

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ORIGIN per PC L. 89.900

Dopo il recente e spettacoloso Ultima Underworld ecco che la Origin si ripresenta con un altro gioco "proibito". Quale hardware bisogna avere stavolta per poter giocare a questo nuovo incommensurabile capolavoro? E' presto detto: 386, 386sx o 486, VGA, 640 k di Ram più un mega di estesa e, dulcis in fundo... 21 mega liberi sull'Hard Disk!

Ultima VII

THE BLACK GATE

GAMES machine

TOP SCORE

"Ultimamente" parlando bisogna premettere che questa saga è diventata famosa per avere il numero di sequel più alto attualmente prodotto, e che sicuramente è stata ormai acclamata come una vera e propria telenovela dei video-games.

Riassunto delle puntate precedenti: Ultima I. Mondain, malefico stregone, si era imposto come dittatore nella terra di Sosaria e solo un Eroe misterioso (voi) riuscì ad eliminare il cattivone di turno grazie alle sue straordinarie doti di combattente e di mago. Ultima II. Minax, apprendista di Mondain, incavolata nera per la fine del suo maestro, si fece sotto e decise di riprendere il piano del suo predecessore. Ancora una volta il nostro già mitico Paladino si ripresentò a Sosaria e, dopo una bella azione di "repulisti" si poté congedare. Ultima III. Non avendo limiti nella fantasia, in questa puntata, Richard Garriott (vedi box) tirò fuori Exodus: un cyborg (metà uomo e metà macchina) molto cattivo, che si impose nuovamente (in quella sfigatissima terra) come tiranno. Egli fu creato da quelli che erano stati i boss delle prime due puntate e stavolta il nostro povero Eroe da solo proprio non ce la poté fare. Così grazie all'aiuto di quell'altro povero "disgrasià" di TimeLord riuscì ad averla vinta sul male. Ultima IV. La terra di Sosaria scomparve, lasciando posto all'attuale Britannia ed il nostro Eroe questa volta era alle prese con un'impresa a dir poco impossibile: riuscire a diventare Avatar (saggio illuminato). Sul numero 25 di Zzap! alla voce longevità questo gioco prese uno strameritato CENTO percento... "una partita può durare mesi - e ancora non avrete visto nemmeno mezzo gioco!"... ed era solamente il secondo nella sua storia (il primo era sempre per Ultima IV alla voce presentazione, NdSHsyster). Ultima V. Il Male tuttavia tornò a colpire nel mondo di Britannia attraverso i tre malvagi Shadow Lord e l'Avatar ricomparve ancora una volta sui nostri schermi per poterli sconfiggere. Ultima VI. Arriviamo quindi all'ultima puntata trasmessa dalla nostra rete televisiva (Origin 5 "dindorindodindodà") ove si narra che un malvagio gruppo di Gargoyle comparve dal nulla per portare terrore e distruzione, ma che il nostro coraggioso eroe si rifece sotto e riuscì a sventare questa pericolosa minaccia.

Prefazione di Ultima VII: Dall'ultima (in questo gioco risulta essere una parola ricorrente!!!) volta sono passati ben duecento anni e sono cambiate molte cose: la tecnologia, la cultura ed il folclore della popolazione in generale. E' nata anche una nuova religione che si propone di combattere le otto virtù fondamentali per la nomina a "saggio illuminato" (cruccio dell'Avatar in Ultima IV) e che è all'origine di un misterioso delitto. A voi il compito di scoprire cosa c'è dietro... Buona visione! Dunque, tutto inizia una bella mattina in un paesino della Britannia chiamato Trinsic, quando Peter e Iolo scoprono il mi-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

sfatto all'interno della stalla cittadina. Guarda a caso, proprio di lì passate voi che riconoscete subito il vostro vecchio amico (Iolo), compagno fedele nella vostra ultima avventura. Affascinato dai loro discorsi vi fermate ad ascoltare quello che dicono (riguardo all'omicidio) e subito spunta il sindaco che vi chiede se potete occuparvi del caso. Voi accettate e vi dirigete all'interno della stalla seguito dal vostro fedele amico, ove scoprite la cruda realtà: Christopher, cittadino modello, è stato inchiodato al pavimento ed è stato mutilato selvaggiamente; cinque metri più a Nord, invece, un Gargoyle è stato infilato nel muro tramite l'ausilio di un forcone da fieno.

A questo punto ecco che inizia la vostra indagine e, da vero Sherlock Holmes dell'epoca, vi ritrovate a dover girare dappertutto alla ricerca di indizi e a dover interrogare tutte le persone che incontrerete riguardo a nome, lavoro, l'omicidio e tutto quello che spunta dalle varie conversazioni. Naturalmente il fine dell'avventura non è solo quello di fare un rapporto dettagliato al sindaco su come sono avvenuti i fatti, bensì quello di dover riuscire a capire chi è stato l'autore dell'assassinio, o gli autori ovviamente, e per fare ciò vi toccherà girare per mezzo continente alla loro ricerca. L'innovazione principale che si può notare fin da subito rispetto ad Ultima VI è sicuramente il fatto che la visuale di gioco è praticamente raddoppiata, essendo infatti stata riportata a tutto schermo. Ma allora dov'è il classico ritaglio "situazione-personale-con-tanto-di-lista-oggetti"? E' presto detto, difatti clickando due volte su voi stessi è possibile far comparire proprio tale riquadro, simile peraltro a quello di Ultima Underworld. Ciò è possibile grazie alla cosiddetta Interfaccia Naturale che permette di gestire tutti i comandi via mouse, senza dover ricorrere per forza alla tastiera. Con il tasto sinistro si può dialogare con gli altri personaggi, usare alcuni oggetti (leggere, nel caso di libri o documenti), prenderne degli altri, aprire porte e finestre, ecc ecc. Mentre con quello destro è possibile spostarsi a seconda delle proprie necessità, per intenderci, ci si può muovere più o meno velocemente a seconda della distanza che si vuole coprire. Naturalmente l'interazione con luoghi e personaggi è a livelli stratosferici, potendo infatti fare tutto ciò che vi passa per la testa (dormire nei letti, sedervi ed ordinare da mangiare, avere dei flirt (o almeno proporli) con Apollonia, preparvi da voi il pane usando i giusti ingredienti, e altre decine di migliaia di azioni possibili). Quanto riguarda le vostre arti magiche, infine, va precisato che questa volta non è più necessario dover preparare da voi le pozioni, mischiando gli ingredienti nelle quantità giuste, e non lo è più nemmeno il dover prendere per forza in mano il libro degli incantesimi al posto dell'arma e dover sillabare la magia, difatti, è sufficiente clickare (sempre nel libro) sulla magia desiderata che questa funziona. Facile, vero? Beh, non mi rimane che rimandarvi ad Ultima VIII e augurarvi buon divertimento, ricordandovi che il gioco è vietato ai minori, non della maggiore età, bensì di un 386 con mega configurazione...

Emanuele Scichilone

PC

La Origin, secondo il modestissimo parere del sottoscritto, si sta affermando come La Software House per eccellenza degli RPG fantasy e con queste sue ultime (aridaje, 'sto vocabolo è peggio di un gargoyle) produzioni ha veramente creato un'abisso tra lei e le altre case di software (anche se la SSI si difende bene). Tecnicamente parlando Ultima VII è veramente impressionante, con grafica e sonoro a livelli stratosferici (clamorosi i cambi di luminosità con il passaggio dal giorno alla notte, oppure in presenza di fonti di luminosità), interfaccia utente veramente geniale e atmosfera così realistica da portarvi alla soglia della crisi d'identità. L'unica cosa che mi rimane da fare è paragonarlo con Ultima Underworld. Dunque, entrambi i giochi sono veramente affascinanti, anche se strutturati in maniera differente. Personalmente preferisco il secondo perché in stile con Dungeon Master, tuttavia se vogliamo essere obiettivi bisogna dire che come ambientazione Ultima VII è realizzato sicuramente meglio, ovviamente se supportato da un sistema adeguato (alias almeno 25 MhZ)(e "almeno" vuole purtroppo dire "almeno"! Altrimenti il gioco non perde di fascino, ma l'azione al rallentatore sicuramente sì!). Infatti a parità di sistema (386sx 16Mhz) il vincitore in scrolling e fluidità risulta essere Underworld. Il voto che gli ho affibbiato, infine, è relativo a quello che ho potuto constatare personalmente. In attesa naturalmente del nuovo Picchio 486 che dovrebbe giungere prossimamente in redazione, vi raccomando di non lasciarvi sfuggire questa chicca per nulla al mondo...

TECNICA:
GIOCABILITA':
INNOVAZIONE:

GLOBALE
96%

RICHARD GARRIOT, CHI E' COSTUI?

Nientepopodimeno che ideatore e programmatore della celeberrima saga.
Ho avuto modo di conoscerlo personalmente durante il recente Eces di Londra e vi assicuro che è veramente un grande. Humor e atteggiamento cordiale tipicamente americano, voce da cantante soul, abbronzatissimo, sempre in jeans e maglietta rigorosamente neri, indossa anelli e collanina d'argento (entrambi con serpenti), e ai party beve anche lui come una spugna (scatenandosi poi in balli sfrenati stile Jim Morrison e spopolando immancabilmente in mezzo alle belle inglesine).
Già che ci sono posso aggiungere che è già in fase di realizzazione la seconda parte di Ultima VII (un semplice proseguimento della vicenda), mentre sono previsti (ma si parla di anni) i nuovi capitoli che segneranno un ulteriore e sconvolgente passo in avanti verso la "virtualità" più completa...
Purtroppo per ragioni di spazio non posso dilungarmi oltre, ma posso dirvi una cosa per capire con che tipo abbiamo a che fare: provate a far scorrere la presentazione di Ultima VII fino in fondo e attendere quindi qualche istante senza fare nulla, ecco un'incredibile lista di deliranti considerazioni saltate fuori durante la programmazione del gioco e poi...

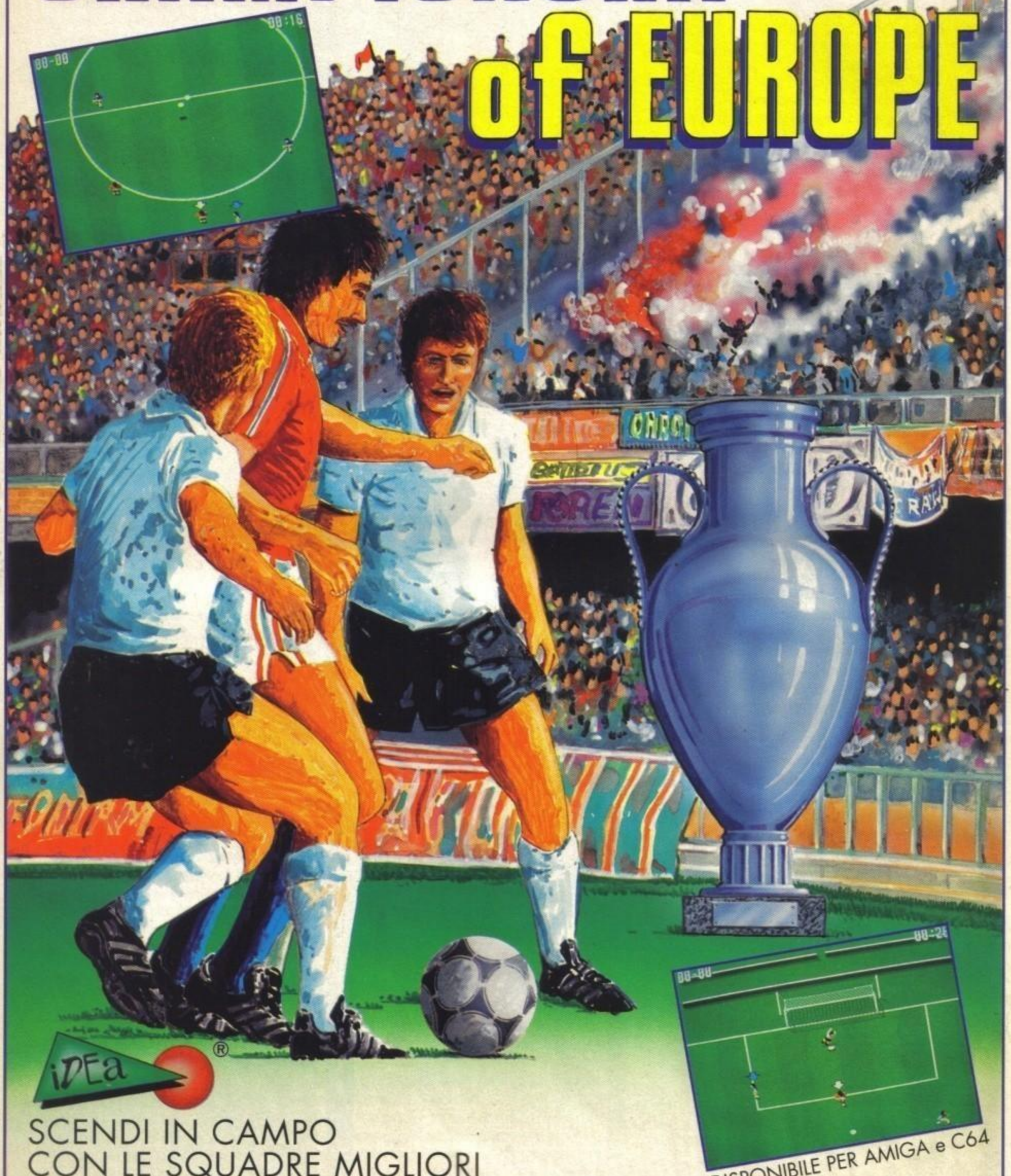
MAX

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHAMPIONSHIP of EUROPE



DISPONIBILE PER AMIGA e C64

SCENDI IN CAMPO
CON LE SQUADRE MIGLIORI
E VIVI LA STRAORDINARIA EMOZIONE
DI ESSERE **CAMPIONE D'EUROPA!**

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM Mail

Le vostre lettere vanno inviate al seguente indirizzo:
TGM MAIL. Xenia Edizioni-Casella Postale 853, 20101 Milano.

PROLOGO

Ragazzi miei, questo mese non ce l'ho proprio fatta... Gli impegni hanno ampiamente superato il margine di sicurezza (qui urge, prima o poi, un chiarimento...), lo stesso dicasi della voglia di protagonismo dei nostri vari redattori che da sempre sognavano di divenire, almeno per una volta, protagonisti nella Posta.
Ecco dunque l'occasione buona.
A cavallo fra la fine di Aprile e l'inizio di Maggio si sono infatti tenute, qui a Milano, due manifestazioni alle quali le "nostre riviste" hanno presenziato con uno stand: Il Primo Salone dell'Infanzia e l'abituale appuntamento primaverile con l'Abacus...
Ho quindi detto loro: andate e scrivete un trafiletto ciascuno, enarrando quanto v'è accaduto e le domande più curiose che vi sono state proposte, così sia...

STEFANO "ZIO" GALLARINI

Se devo proprio essere sincero non ho trovato molto tempo da dedicare alle fiere, la chiusura del secondo numero di PC Action incombeva e i consueti impegni televisivi mi hanno impedito, mio malgrado, di farvi vedere più di tanto in giro. Inutile quindi togliere spazio a chi ha più da raccontare...

MASSIMO "MAX" REYNAUD

Ma quali fiere! E chi ha avuto il tempo di metterci piede! Lavoro, studio e ancora lavoro... Probabilmente non ci crederete, ma a meno di una settimana dalla chiusura del numero non avevo più di una decina di pagine fra le mani. Tutto sommato credo di aver esagerato con le novità sul numero scorso (l'ho già detto, ma secondo il mio immodesto parere rimane il migliore di tutti i tempi; a cominciare dalla copertina...), trovandomi così all'improvviso in mezzo ad un'assai preoccupante mancanza di materiale. E' quindi dovuta cominciare un'affannosa e assidua ricerca telefonica intercontinentale (ancora più del solito, se possibile) che ci ha permesso di tirare fuori in extremis un numero "miracolato", che ci ha lasciato comunque pienamente soddisfatti. Ringrazio comunque calorosamente tutti i lettori che hanno chiesto mie notizie, sarà per la prossima!

GIANCARLO "JH" CALZETTA

Sabato 25 Aprile - Primo Salone dell'Infanzia.
La sveglia suona all'alba e il mio primo pensiero da sveglio è rivolto al fatto che sarà una giornata MOOOLTO dura. Si arriva in fiera con l'auto di Stefano ("Zio" Gallarini) e inizio a connettere tutte le prese di alimentazione dei vari computers e consoles ai relativi attacchi sullo zoccolo. Quando è il turno dell'Amiga, mi rendo conto che non c'è più una presa libera. Il giorno prima erano stati provati tutti i sistemi, ma quella volpe di Gabriele li aveva collegati, a turno, sempre alla stessa presa senza quindi accorgersi della loro carenza numerica; morale della storiella: "Questa fiera comincia bene!".
Comunque prosegue ancora meglio quando decidiamo, a pomeriggio inoltrato, di improvvisare una partita Baseball utilizzando le "Foot-Bag" gentilmente arraffate dallo Stand Spunti (per maggiori informazioni vi rimando al racconto di Luke). Nei giorni successivi le cose non migliorano. Giusto per rendervi l'idea, basta citare il caso del bambino che, mentre sto conducendo una furiosa partita a Project X, mi intima di trasformarmi in robot: "Non posso" - è la mia risposta - "mi sono appena convertito nella forma umana e non ho abbastanza energia per un altro cambio".
E non sono mancate neanche le figure meschine con la gente "Importante". Immaginate di scovare uno Stand in cui vi fanno indossare una tuta particolare, vi piazzano su un trampolino a cuscino d'aria e vi sparano contro una parete elastica sulla quale rimanete necessariamente appiccicati nelle pose più strane (ma comunque verticali: il titolo dell'attrazione, non per nulla, è Spiderworld). Adesso immaginate che il signor Ferri (nostro "Capo" ed esimio editore della rivista) passi di lì proprio in quel momento e vi trovi spiaccicato alla parete con le gambe per aria e la testa all'altezza dei suoi occhi. Fortuna che ha una grande presenza di spirito e humor da vendere...
Non può mancare la descrizione dell'avvenimento che ha sconvolto tutta la fiera: la partita locale a Star Trek. Tutto iniziò quando con le buone maniere riuscimmo ad impossessarci del PC, scavalcando e malmenando piccoli marmocchi indifesi: a qualcuno venne la brillante idea di caricare il sopracitato gioco, ma visto che la tastiera era reclusa al possesso dei famelici popponti lì presenti, c'era bisogno di un terzo uomo "capace e dai nervi saldi" intento a mettere in pratica i molteplici ordini impartiti dai fenomenici giocatori... E' inutile dire a chi toccò lo scabroso compito di cantare per ben quattordici volte la sigla iniziale di Star Trek e contemporaneamente schiacciare i tasti giusti quando, attraverso il controllo vocale via-foro, mi venivano lanciati ordini tipo "Sulu, alza gli scudi!" o "Chechov, arma i cannoni fotonici!". Inevitabilmente dopo la seconda ora di seguito passata nello sgabuzzino decisi di ammutinare, ma non si sa mai, in un futuro prossimo potrei ritrovarmi a rifare ciò che nessun uomo ha mai fatto prima...

ALESSANDRO "ALEX" ROSSETTO

(Grande concorso: "Chi ha attaccato il morbillo al nostro Alex?". Al vincitore un abbonamento in omaggio!
Scherzi a parte, il nostro sventurato compagno di mille avventure è ora a letto interamente ricoperto di macchioline rosse. Peccato che gli ultimi bollettini medici lo diano già in ripresa e quindi in procinto di rientrare in redazione... Non c'è nessuno con un fratello malato di Varicella? NdR).

STEFANO "VECCHIO FAGGIO" GIORGI

(Assolutamente irreperibile, anche se alcune fonti accreditate lo danno comunque in buona forma fisica. Per questo numero s'è infatti preso una meritata pausa di riflessione introspetiva personale; in fiera c'è stato, ma l'unica cosa che ha voluto comunicarmi dal suo eremo nel quale si sta rigenerando (sarà infatti nuovamente in piena forma già il mese prossimo) è di ringraziare il caro Roberto Comuniello. Ecco fatto, ndR).

LUCA "LUKE" REYNAUD

"Aiuto, siamo circondati: sparate, SPARATE!". Avevamo tentato di tutto: resettato consoles, lanciato voluminosi pacchi di riviste tra la folla, invertito le porte dei joystick, sbolognato chili di adesivi e poster vari a genitori, bambini, poppanti, cani e disgraziati passanti che (appunto) passavano lì per caso, ma per quanto ci cimentassimo non riuscivamo a fermarli: si riproducevano così in fretta che niente e nessuno appariva in grado fermarne l'avanzata... Quando ormai l'unica soluzione rimastaci sembrava quella di neuclarizzare, venne il fatidico momento del cambio, così io, Gianca e Shin riuscimmo finalmente a respirare un paio di atomi di ossigeno non ancora consumati da centinaia di piccoli e voraci polmoni che per ore avevano preso d'assalto il nostro beneamato Stand, nonché addirittura a nutrirci, bevendo succhi di arance appena massacrate da apposite macchinette ed accattonando tonnellate di cereali dalla Kellogs, merendine varie dalla Milka e più o meno velenosi agglomerati di carne dalla Spunti.
Dopo esserci rigenerati con questi salutari cibi e dopo aver recuperato un paio di Foot-Bags, mi venne la mefistofelica idea che movimentò il resto della nostra permanenza alla fiera: armatomi di mazza da Baseball (rubandola alla povera Marina che la utilizzava per i casi di invasione più gravi), mi diressi con i nostri eroi nel retro del nostro padiglione e qui organizzammo un'affiatatissima partitona con tanto di basi e

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I SUPERECONOMICI

BLASTER

8 MICROSWITCHES. DOPPI PULSANTI PER MOVIMENTI IMMEDIATI VERSO DESTRA O SINISTRA. SCELTA FUOCO RAPIDO. PER COMMODORE.

FIGHTER

6 MICROSWITCHES. MANOPOLA ANATOMICA. SOLIDA BASE CON VENTOSE PER UNO STABILE APPOGGIO. PER COMMODORE.

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

BLASTER: COMPUTER COMPONENTS CORP. TAIPEI, TAIWAN, R.O.C.
FIGHTER: CHATAY SUCCESS INVESTMENTS LTD. FUZHOU, REPUBBLICA POPOLARE CINESE
DISTRIBUITI DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA G. MAZZINI, 15 - 21020 CASCIAGO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

monticello del battitore. Tutto andò bene fino a quando malauguratamente il grande "Joe Di Maggio" Calzetta Junior, probabilmente a causa della crescente tensione che il gioco ispirava in lui, e facendo certamente un po' di confusione con il Football Americano, non si impossessò della pallina: col suo sorriso tipico che può soltanto significare "mò guarda cosa non ti combino", lo sentimmo mormorare: "Ragazzi, è giunto il momento per una palla ad effetto... (ooooooh (mormorazioni da parte del pubblico sconvolto))". Noi, che conoscendo il vecchio JH sapevamo già che tipo di effetto ci saremo dovuti aspettare, lo vedemmo lentamente retrocedere (sempre con quel pericoloso sorriso stampato sulla bocca) e dopo circa dieci minuti, quando ormai non era più che una lontana figura all'orizzonte, giunse il catastrofico urlo: "Arrivaaaa...". La minella così sparata ad una potenza a dir poco travolgente partì purtroppo ad un'angolazione di circa 45 gradi (chissà, forse Gianca aveva visto una rondine sul tetto), sparendo ben presto alla nostra vista sopra la paratia che ci divideva dal resto del padiglione: l'eroica pallina non fu mai più ritrovata, ciò nonostante nella tipica "quiete dopo la tempesta" giunse alle nostre orecchie un allarmante "Crrasssh" di vetri e/o pannelli infranti... Ma nessuno ebbe mai il coraggio di verificare cosa effettivamente avesse colpito (probabilmente per evitare di essere a nostra volta colpiti!).

GABRIELE "CONSOLE ONORARIO" PASQUALI

Ebbene sì cari lettori, al 1° Salone dell'Infanzia e all'Abacus c'ero anch'io! Non che sia strano dal momento che tutti i redattori hanno avuto uno o più turni, momenti unici, in cui dovevamo resistere alle orde di ragazzi che a ondate invadevano il nostro discreto stand attirati dai mitici videogames.
Ci tengo a precisare che, comunque, ho rischiato di non giungere in Fiera... Dato che la prima volta sono stato portato in macchina da Dave, il quale ha appena preso la patente; eravamo in cinque su una Panda, e vi lascio immaginare cosa ho rischiato insieme a Silvia (la ragazza di Dave), Alessandro (un'amico), e PierMarco (l'uomo Famicom!) che era in uno stato comatoso... (un piccolo esempio: l'attentissimo Dave non ha visto uno stop grosso come una casa all'uscita dell'autostrada!)
Dopo un paio di ore alla ricerca dell'Acchiarella perduta siamo infine giunti ai padiglioni dove ci attendeva un'inaspettata folla di giovani giocatori incalliti che presidiavano l'Amiga con Fire & Ice o Projet X, il Megadrive con Sonic e Donald Duck, il PC con Titus e Dune, mentre sul NES girava l'ottimo Caveman Ninja, e infine sul caro vecchio e leggendario C64 c'erano RoadRunner e RainbowIsland.
Ognuno di noi ha avuto la sua! Quando hanno capito che i presenti facevano parte delle tre redazioni abbiamo rischiato di essere soffocati dalla calca; per quanto riguarda me, sono rimasto permanentemente davanti alle console Sega dove numerose domande mi venivano poste.
Alcuni dei quesiti erano davvero comici: ricordo ad esempio che a distanza di un anno diversi mi hanno chiesto di Sonic su Amiga, e di quelle schermate in anteprima su TGM di settembre '91; non vi dico la demoralizzazione di quei poverini quando gli ho comunicato che la Sega ha revocato tutti i diritti per qualsiasi conversione, compreso la trasposizione in coin-op, e che quelle schermate sono state disegnate dal sottoscritto con il DPaint III su Amiga.
Per quanto riguarda la Fiera Abacus posso solo dire che la differenza sostanziale era nella presenza di un pubblico un po' più adulto, ma comunque caloroso nei nostri confronti alla pari dell'altro!
Da parte nostra abbiamo regalato ai numerosi visitatori centinaia di vecchi numeri delle tre riviste, tra cui il mitico n1° di CMania che tanti non hanno potuto trovare ai tempi in cui uscì, e gli adesivi di Sonic (ormai questo riccio è da tutte le parti!).
Infine ci tengo a precisare ancora che sebbene la Fiera dell'Acchiarella fosse dedicata all'infanzia, c'era comunque da divertirsi e mangiare a sbafo (era tutto gratuito!); all'Abacus erano invece presenti diversi stand che potevano incuriosire molti visitatori tra cui quello della Commodore, la Sip col videotel, etc.
Arrivederci dunque al SIM Hi-Fi che anche quest'anno si svolge a Milano.

WILLIAM "W.B." BALDACCINI

Come doverosa premessa direi che l'unica manifestazione cui abbia partecipato alla Fiera è stata il BIAS (la rassegna dei componenti elettronici), dove mi ero ripromesso di presentarmi tutto impomatato ed elegante. Ma naturalmente sarei stato assurdo comparendo in giacca e cravatta ad una manifestazione tanto giovanile, così indossai la camicia e i pantaloni più spiegazzati che avevo, corredando il tutto con una felpa piena di graffiti. Quando arrivai con mio fratello in loco era l'una passata: ritardo dovuto ad un autista di pullman pelandrone, ma il buon Giancarlo, ivi presente, mi disse che il lavoro vero sarebbe iniziato alle due; ebbi così il tempo di conoscere i miei colleghi del giorno, tra cui la famosa Marina, già standista al SIM e tanto osannata da un nostro lettore. Con calma ho visitato il padiglione, e soprattutto lo stand (non ero mai stato standista prima d'ora), il cui polo d'attrazione consisteva in due colonnine con dentro le migliori macchine da giochi disponibili, tra 8 bit, 16 bit e console. All'una e mezza circa ero perfettamente ambientato e pronto a sostenere qualunque prova, così attesi le due con una certa impazienza, non senza ricevere un assaggio di quel che sarebbe successo nelle ore "calde". Il nostro lavoro consisteva semplicemente nel distribuire riviste e adesivi e magari aiutare i videogiocatori nei guai: di quest'ultima cosetta si è naturalmente abusato per attaccare bottone con le (poche) ragazze che si fermavano davanti al video. Ma verso le due è cominciato il cimento, e, volendo un termine di paragone, potremmo pensare a un misto di invasioni barbariche e Space Invaders, dove noi eravamo i prodi paladini asserragliati tra le colonnine, tenendo a bada le ondate di alieni barbareschi gettando riviste e adesivi. Una cosa esilarante, insomma: si divertivano tanto i bambini (che appunto arrivavano a ondate, peccato per la mancanza di schemi bonus) quanto noi, o perlomeno io. La faccenduola della distribuzione andava però gestita con un minimo di riguardo, cercando di dare a ognuno le riviste di effettivo interesse. Naturalmente c'è stata una girandola di giochi sulle varie macchine, con continuo traffico dentro le colonnine per cambiare dischi e cartucce; particolarmente infelice si è rivelata la scelta di Titus the Fox su PC, che, pur piacendo, era regolarmente dirottato alla richiesta del codice d'accesso (e qui si doveva aprire la colonnina per scriverlo). Siamo andati avanti più o meno così fin verso le cinque, quando il clima si è progressivamente raffreddato; subito abbiamo approfittato per fare merenda gratis grazie alle ghiottonerie distribuite nei vari Stand, e da uno in particolare ho preso uno yo-yo che conservo tuttora, e con cui ho giocato parecchio nella fase finale della giornata. Alle sei meno un quarto era ora di chiudere: abbiamo spento tutto e ci siamo avviati al pullman, alcuni un po' annoiati, altri (tra cui io) divertiti.

GIORGIO "G.B." BALDACCINI

Mercoledì 22 aprile, ore 18 e qualche millesimo di secondo. Squilla il telefono: rispondo io. E' Giancarlo che ci chiede di partecipare alla Fiera di Milano. "D'accordo, veniamo lunedì": è la nostra risposta. "Grazie, ciao" e Giancarlo butta prontamente giù il ricevitore.
Lunedì 27 aprile, ore 11 e qualche decimillesimo di secondo. Squilla ancora il telefono. Stavolta risponde mio fratello: è Gabriele che premurosamente ci ricorda di presenziare in Fiera. "Allora, ragazzi, vi aspettiamo al padiglione Sud all'una": dice. "Padiglione sud, hai detto? In che via sta?". "Via, ma quale via! Il padiglione sud non è a Milano ma a Lacchiarella!" "Lacchiarellaaaaa? E dov'è?" "Oh, è un paesotto verso Pavia. Prendete la navetta a Romolo e in mezz'ora ci siete" "Boooinggg!!" "Ma dai, non prenderla così male, ce n'è una ogni cinque minuti". "Va bene, grazie, ciao".
Naturalmente, una volta giunti a Romolo, scopriamo che i pullman fanno il turno ogni tre quarti d'ora, ma questo dovevamo aspettarcelo (ormai avevamo capito che era la giornata delle sorprese).
Una volta giunti sul posto in ritardo marcio già ci aspettiamo una lavata di capo da Gianca ma lui minimizza: "tranquilli, il lavoro vero arriva alle due. Rilassatevi, prendetevela comoda, fatevi anche un giretto, se volete".
Ma noi preferiamo ambientarci e così facciamo conoscenza coi colleghi del giorno: Giovanni, che dai tempi in cui si sfogava al Photon ha scelto

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

IMPORTAZIONE DIRETTA DI CONSOLE E VIDEOGAMES

Da noi troverai sempre le novità in anteprima!

FLOPPERIA®

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • ☎ (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)

Negozio aperto al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19. Vendita anche per corrispondenza.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

il soprannome di Nuke, e Marina, la famosa standista del SIM di due anni fa (quella che ha continua a ricevere lette di passionali ammiratori, ndR).
In seguito, naturalmente diamo un'occhiata al parco macchine, piuttosto completo: praticamente l'unico illustre assente era il Super Famicom. Dopo questa breve parentesi cominciano naturalmente ad arrivare orde di bambinetti scatenati, a malapena tenuti a freno dalle loro maestre (in effetti erano quasi tutti scolari in "gita") che appena vedevano un joystick o un joypad libero lo abbrancavano e pigiavano tasti a caso.
E qui entravamo in ballo noi standisti che dovevamo cercare di mantenere un pochino di ordine, distribuire adesivi e riviste a quei satanassi che avevano già le mani piene di roba proveniente da altri stand (e a cui sicuramente avrebbe fatto comodo un carrello per la spesa) e occasionalmente a spiegare a questo o quel ragazzino come si giocava a questo o quel gioco.
E così il pomeriggio è volato, e nei rari momenti di pausa mi trastullavo con Project-X su Amiga o Gaiares sul Megadrive quando non capitava qualche ragazzina a cui spiegare come si giocava a Rainbow Island o Bubble Bobble.
Verso la fine, poi, abbiamo deciso di farci furbi anche noi e di andare a questuare qualche omaggio agli altri stand. Risultato: uno yo-yo e qualche leccornia!
E la cosa che più mi ha stupito è stato il constatare che anche giocare con un misero yo-yo (aggeggio con cui non ho mai giocato neanche quand'ero piccolo) può essere divertente, specialmente se tra una yo-yo-yoata e l'altra si canticchia il ritornello della canzone "Like a yo-yo" di Sabrina (e magari ripercorrete mentalmente il video). Che ci volete fare? Del resto se non ridivento bambino per qualche attimo al Salone dell'Infanzia, dove lo ridivento?

GIOVANNI "NUKE" PAPANDREA

Il MIO onestissimo angolino nella Posta di TGM. Salve affezionati lettori, chi vi scrive è quel mattacchione di J.J. Roy Nuke, o come mi chiamano la mamma e lo stato, Giovanni Papandrea.
Prima di iniziare a raccontarvi tutte le cose acide che ho visto in fiera, voglio rendervi partecipi del mio terribile segreto. Ebbene si! Ora svelerò al mondo intero il significato del mio pseudonimo (anche perché non ho proprio idea di che cosa scrivere). Dunque, J.J. sta per Johnny Justice (chiunque abbia capito da dove viene questo nome è pregato di scriverci. In seguito, fra tutte le lettere pervenute, estrarremo un solo vincitore che potrà portarsi a casa un ricchissimo tostapane rotto), Roy sta per Roy, mi piaceva e così lo ho tenuto. Infine Nuke sta per "nuclearizzazione totale mediante l'ausilio di bombe atomiche da un gozziliardo di megatoni", pensate quanta cattiveria in una sola parola, pazzesco! (associato alla parola Nuke è presente il secondo concorso di TGM, le regole sono quelle del primo, solo che si vince uno JoJo color lillà della Milka)
Ora che mi sono liberato da questo tremendo peso, posso iniziare a raccontarvi tutte le cattiverie che ho combinato in fiera. Una delle cose più divertenti era resettare le console quando i poveri malcapitati raggiungevano l'ultimo mostrone dell'ultimo livello di Sonic. Oppure invertire i Joypad di nascosto e stare a guardare le reazioni della gente. Resettare l'Amiga o spegnere il monitor del PC erano all'ordine del giorno.
Un'altra cosa divertente, era quando volevamo giocare a Monkey Island II per il PC e il computer era occupato da un'orda di ragazzi/ni/ne/one per niente intenzionati ad andarsene via. In tal caso, con la collaborazione di pochi eletti, si passava al piano "se non te ne vai, ti faccio andare via io". Questo subdolo piano consisteva nel piazzare un complice davanti al monitor e uno dentro al gabbiotto dove alloggiavano i computer/console. Mentre l'uomo all'interno provvedeva a scollegare mouse, spegnere monitor, schiacciare tasti a caso e a mettere il gioco in pausa, l'uomo all'esterno partiva con delle affermazioni del genere: "il cavo deve essere marcio!", "questa marca di Pc è proprio una zozzeria!". Se a questo punto il Pc non si era ancora liberato causa eventuale rottura dei giocatori, l'uomo all'esterno partiva anche con: "fate provare a me, penso di avere capito qual'è il problema di questo computer". Ora il Pc era nostro, finalmente! In questo modo abbiamo potuto finire Monkey II e aiutare tutti quelli che ci hanno telefonato per avere dei consigli.
L'affluenza di visitatori nelle due fiere a cui abbiamo partecipato, IL PRIMO SALONE INTERNAZIONALE PER L'INFANZIA e L'ABACUS, è stata davvero notevole. Miriadi di ragazzi assediavano il nostro Stand, impedendoci persino di uscire. Abbiamo distribuito tonnellate di arretrati, fantastilioni di poster, attacchiliardi di adesivi e pinsliardi di spille. Niente e nessuno poteva affermare di essersene andato via dal nostro Stand a mani vuote.
Grazie di esserci venuti a trovare così numerosi (alcuni lettori sono venuti persino da Genova pur di incontrarci), tutto ciò non fa altro che lusingarci e spingerci la, dove nessuna rivista era mai giunta prima!
Visto che lo spazio a mia disposizione sta per terminare, ne approfitto per salutare quelle poche simpaticissime persone che ho incontrato in quest'occasione. Un grandissimo saluto a Massimiliano Cozzi (l'uomo Amiga 3000), Andrea Ferraresco ed Emiliano Boscaro membri della Underground Minds, l'Uomo dal dischetto blu & Company (non mi ricordo i nomi) e infine il misterioso Uomo di Agrate. Un grosso saluto anche a tutti gli altri visitatori non menzionati (non posso fare una lista di nomi, quando non me ne ricordo neanche uno).
Ci rivediamo al Sim Hi-Fi di settembre (sempre se abbiamo lo stand!).
Adios ombre!

EMANUELE "SHIN" SCICHILONE

Ah! Che bello, finalmente il mio grande sogno si è avverato! Finalmente, posso scrivere per la posta... come dici Max? Niente lettere? In che senso, scusa? Facciamo una posta particolare in cui dobbiamo raccontare delle due fiere a cui eravamo presenti? Sigh! Buuu! Cattivo!
Ok! Niente posta, d'altronde c'è sempre il nostro simpaticissimo Ricky, e mi sembra che nessuno abbia niente da recriminare sul fatto che sia lui il più adatto a tenere questo angolo di rivista dedicato a voi... (va bene così, anche questa volta il ferocissimo caimano gonfiabile ha svolto egregiamente il suo compito... NdR), dunque bando alle ciance e partiamo subito con la Fiera dell'Infanzia che si è tenuta a Lacchiarella.
Come si può intuire dal nome, questa fiera era dedicata ai lattanti più o meno in erba e devo subito dire che qui se ne sono viste di tutti i colori, dai bambini che litigavano davanti al Megadrive a quelli che mi hanno veramente mandato in bestia (soprattutto alcuni genitori), venendo da noi e chiedendoci se potevamo regalar loro i cataloghi dei video-giochi che avevamo davanti. Ora, cosa c'è di strano? Oh! Niente, solo che davanti a noi non avevamo cataloghi di videogames, bensì le nostre beneamate riviste!
Durante il secondo giorno, sul PC che avevamo portato, c'eravamo messi io e Papandrea a risolvere Monkey 2, quando è passato un bambino dicendo:" Ehi! Papà guarda un pollo"... ehm no! non era così, era:" Ehi! Papà guarda Monkey TRE!!!". Io a quel punto ho chiesto a Giovanni: "Ma com'è che non ne sapevo niente?" e lui ha replicato:" Ssst! E' una notizia Top Secret, se si viene a sapere in giro siamo rovinati!" "Va beh! Contento tu, contento tutti".
Ma il bello è che non è finita e che il peggio deve ancora arrivare!
Un'altro episodio piuttosto singolare, successo sempre all'asilo (?!?), è stato il fatto che è passata (non mi ricordo più in quale giorno) una giornalista dicendo che doveva fare un articolo sulla nuova legge riguardo alla pericolosità di alcuni giocattoli, e ci ha chiesto se era possibile che i computer o le console potevano risultare in qualche modo nocive per i bambini. Io le avrei voluto tanto rispondere che era possibile, in quanto è rinomato che esiste il Megadrive gigante e che si è già pappato qualche tenero bimbo, ma Gabriele mi ha preceduto rispondendole che lo escludeva, a meno che qualcuno non avesse messo le mani nella presa della corrente...
Per concludere con la nursery (!?!) è giusto raccontarvi un episodio che ci ha fatto sbellicare. Dopo aver provveduto ad una mega-raccolta di palloncini pieni d'elio e dopo essere stati tutti quanti alienati da Monkey Island II, ci siamo concessi (io, Alex, Giancarlo, Papandrea, Luke e M.Auletta) il gusto di alcune belle boccate di gas e, vi potete immaginare da soli i risultati...
Passiamo ora all'Abacus, che sicuramente è

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM

stato più interessante da visitare, e che ha offerto maggiori divertimenti sia dal punto di vista video-giochistico che da quello gaffistico (? Derivante da gaff), e ora vi spiego perché.
Domenica 10 maggio, nel primo pomeriggio (avevo finito il turno all'una e mezza), mi sono inoltrato nello stand Video World e mi sono attaccato ad un Videotel per provare com'era. Il divertimento, con questo terminale, consiste nel fatto che è possibile comunicare con più di una persona contemporaneamente in qualsiasi parte d'Italia, selezionando il nominativo scelto nella lista principale. Ora, ero riuscito a mettermi in contatto con una ragazza (pseudonimo nella lista: Flash) e lei mi aveva raccontato un po' di cose (nome (Federica), età, come era fatta, dove abitava, il suo ex ragazzo, ecc.), alla fine le ho detto se voleva darmi il suo numero di telefono e i suoi dati e lei invece mi ha comunicato che si chiamava Giancarlo e che stava scrivendo dal terminale dietro di me. A sto punto mi sono accasciato a ridere come un matto e, non chiedetemi perché, so solo che mi sono rifatto mezz'ora più tardi (il tempo che mi ci è voluto per smettere di ridere) comunicando con Vanessa (pseudonimo) e raccontandole un mucchio di cavolate (atroce dubbio, e se era una ragazza veramente...?)
Per concludere mi sembra giusto riportare una domanda che mi ha posto un signore (sui 30 anni, più o meno) mentre ero di turno: "E' mai uscito per qualche computer quel gioco in cui bisogna colpire i mattoncini sulla parte alta dello schermo con l'ausilio di una pallina?" (Non pensate che stia scherzando, è successo veramente! Augh! NdNuke).
Ah! Un'ultima cosa, non mancate al SIM e allo SMAU (voglio vedere le lettrici...), saremo anche lì, o almeno credo...

ELOISA "ELO" SCICHILONE

Amate i bambini? Siete dotati di self control e di grande pazienza? E nonostante ciò non siete venuti al primo Salone dell'Infanzia? Avete fatto bene (!!!), perché così facendo continuerete ad amarli, almeno per un po'.
Dicendo questo, non voglio certo dire di odiare i bambini; il fatto che appena entrata nel salone, il mio primo istinto sia stato quello di buttare una molotov nel castello di gomma (pieno zeppo d'infanti) o che ad ogni bimbetto urlante io desiderassi torcergli (dolcemente) il naso, non implica che io li odi, anzi...
La fiera era graziosa e piena di divertimenti per grandi e piccini. C'erano Stand di vario tipo, da quelli delle merende (Milka, Spuntì, acido muriatico...) a quelli dei giochi, e approposito di giochi c'eravamo anche noi.
Fornito di ogni sorta di videogames, il nostro Stand era tappa essenziale di quasi ogni visitatore (leva pure il quasi, NdSH). Si sono presentati soggetti di ogni tipo: dal bimbo che aveva perso i genitori a quello che voleva Zzep! (non è un errore di stampa, voleva proprio Zzep!), dalla mogliettina premurosa che veniva a prendere poster e riviste per il maritino vergognoso, a quei genitori che si trascinavano dietro bambini (altrui) urlanti che tutto volevano fare fuorché restar lì (tali genitori (di chi? NdSH) si presentavano con la scusa che i loro bambini frignavano a tutto volume perché volevano i poster).
Sorvolando su colui che rimaneva attaccato ai nostri joystick dalle 9.30 alle 18.00 (e soprattutto ai mouse... Portandosi via le palline! Tipica testimonianza di una sempre più radicata inciviltà entrata ormai nel costume quotidiano. NdMax), quando l'orario di apertura era alle 10.00 e su quelli che pur di avere qualcosa entravano nel nostro spazio privato passeggiando tranquillamente per poi essere bruscamente cacciati fuori con un bel:" VATTENE FUORI DI QUI!!", nel complesso questa esperienza si è rivelata molto divertente. Ogni tanto, qualcuno chiedeva un autografo, e così ognuno, chi più e chi meno, ha avuto il suo momento di gloria. Io? Beh! A me è rimasto il desiderio, purtroppo non appagato, di dire a qualcuno che mi chiedesse se poteva avere un catalogo (Sgrunt!):" NO! Non ti azzardare, se non vuoi che ti tagli una mano!!!"; peccato, sarebbe stato divertentissimo vedere la loro espressione. Pazienza, sarà per la prossima volta!

MASSIMILIANO "JOLLY" PESCATORI

E' domenica, e come tutte le persone sfortunate sono qui in redazione, insieme a Max ed Emanuele, a lavorare per voi; devo infatti scivere un commento sulle ultime due fiere nelle quali siamo stati presenti con le nostre riviste: il Salone dell'Infanzia e l'Abacus.
Per quanto riguarda la prima fiera svoltasi in quel di Lachiarella, al rinomato Girasole, distaccamento della Fiera di Milano, posso dire di essere stato letteralmente affascinato dall'organizzazione del luogo; la sensazione che ho avuto ad osservare i marmocchi presenti a visitare il salone è stata piuttosto strana: la maggior parte di essi, infatti, si comportava in modo assolutamente indescrivibile scattando da uno Stand all'altro con una facilità e velocità davvero smisurata. Per tutte le boccie presenti si trattava di un vero sogno, potendosi divertire nei modi più disparati: dai videogames (il nostro Stand) ai Lego, dallo Stand Milka (dove si ingrassava soltanto ad osservare i cioccolati che le gentili signorine distribuivano con notevole generosità) al Ghisalandia (pista ciclabile fornita di stop e semafori). Era proprio un incredibile paese dei balocchi dove i mocciosi potevano dare sfogo ai loro istinti animaleschi.
Certamente più seria e più adatta ai lettori di TGM è stata l'Abacus che seppur poco pubblicizzata ha riscosso un notevole successo grazie alla presenza di importanti Stand come quello della Commodore che presentava il nuovo nato Amiga 600. Senza dubbio più completa, in quest'ultima era possibile acquistare computer, cartucce e perfino le nostre riviste tra le quali, come prevedibile, TGM ha vinto facilmente la gara dei più venduti, imponendosi sul nuovo nato PCAction che ha comunque raccolto parecchi consensi.
Come ogni giorno passato in redazione, lo Stand era tempestato di probabili lettori (almeno lo speriamo) che assillavano i nostri cervelli con domande a ripetizione; abbiamo pensato così di dedicare nella Posta di questo mese qualche riga sperando di risolvere almeno la maggior parte dei vostri dubbi:
- Stefano da Milano: "Per l'Amiga usciranno le cartucce e, se sì, sostituiranno i dischetti come un tempo era previsto?".
Circa un anno fa giravano voci incontrollate su una probabile uscita di cartucce atte a sfidare, e probabilmente sconfiggere, la pirateria dilagante sul mercato; queste notizie non sono mai state ufficializzate da nessuna software house e perciò a questo punto, sono certo di affermare che sia stato solamente un pesce d'aprile o qualcosa del genere.
- Luciano da Gorizia (ma sarà venuto fino a qui per l'Abacus?): "L'Amiga 600 è compatibile con l'Amiga 500?"
E' chiaro che questa domanda non mi ha fatto molto piacere visto la pagina dedicata al nuovo nato Commodore nel numero scorso. Effettivamente mi trovavo di fronte ad un potenziale lettore che magari leggeva la concorrenza. Cosa fare allora? Il mio subconscio di venditore mi ha spinto ad illustrargli la nostra rivista, che conosceva soltanto di nome (ora gli appioppo pure tutti gli arretrati), e dopo alcuni minuti di indecisione si è convinto ad acquistarla. La risposta alla sua domanda è in ogni caso abbastanza semplice e la risolverei con due lettere: Sì (almeno teoricamente...)
- Alessandro da Milano :"Quando uscirà Dribbling della Idea?"
All'interno di questo numero potrete trovare la recensione di Champion of Europe che è una versione di Dribbling dedicata agli Europei svedesi. Non ha comunque destato molto interesse nella redazione e per questo speriamo in qualche miglioramento quando uscirà la versione completa prevista per l'estate (probabilmente in tempo per l'inizio del prossimo campionato).

CONCLUDENDO

Con la speranza che questa puntata decisamente anticonvenzionale della Posta sia stata di vostro gradimento, vi devo informare che il concorso di F1GP riprenderà il mese prossimo (ho comunque già trovato un sacco di vostre prestazioni allegati alle missive...). A tale proposito devo però annunciare un nuovo cambio di rotta, onde evitare possibili falsificazioni, saranno ritenuti validi solo i tempi supportati da una foto in macchina, scattata in circostanze opportune per poter effettivamente risalire al tracciato in questione. Ne riparliamo comunque fra trenta giorni...
Chiudo con un banalissimo quiz musicale: "Voglio andare al maaaareee...".

RICKI

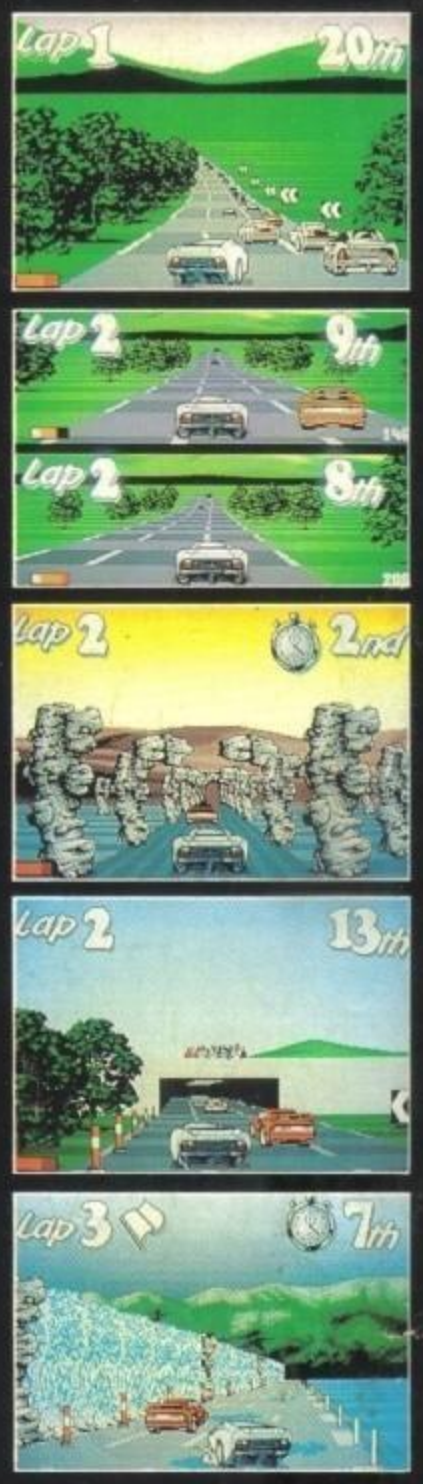
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JAGUAR XJ220

Guida la tua Jaguar XJ220 sfidando altre eccezionali automobili tra cui Ferrari, Porsche e Lamborghini! Oltre 36 circuiti attraverso 12 paesi. Correrai con le piu' sfavorevoli condizioni di tempo, destreggiandoti tra cascate d'acqua, tunnel, scogliere, ponti e sentieri di montagna.

- ***Nebbia, Neve, Vento, Pioggia e tempeste di Sabbia.***
- ***Possibilita' di gioco ad 1 o 2 (Schermo diviso a meta').***
- ***Controllo via Joystick o Mouse.***
- ***Editor di pista: potrai creare il tuo tracciato!***
- ***Dovrai tener d'occhio le tue Finanze!***



SOFTEL
via Antonino Salinas, 51/B-00178-Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

Disponibile per Commodore Amiga e Atari st (Entrambi 1 mega).

Schermate dalla Versione Amiga.

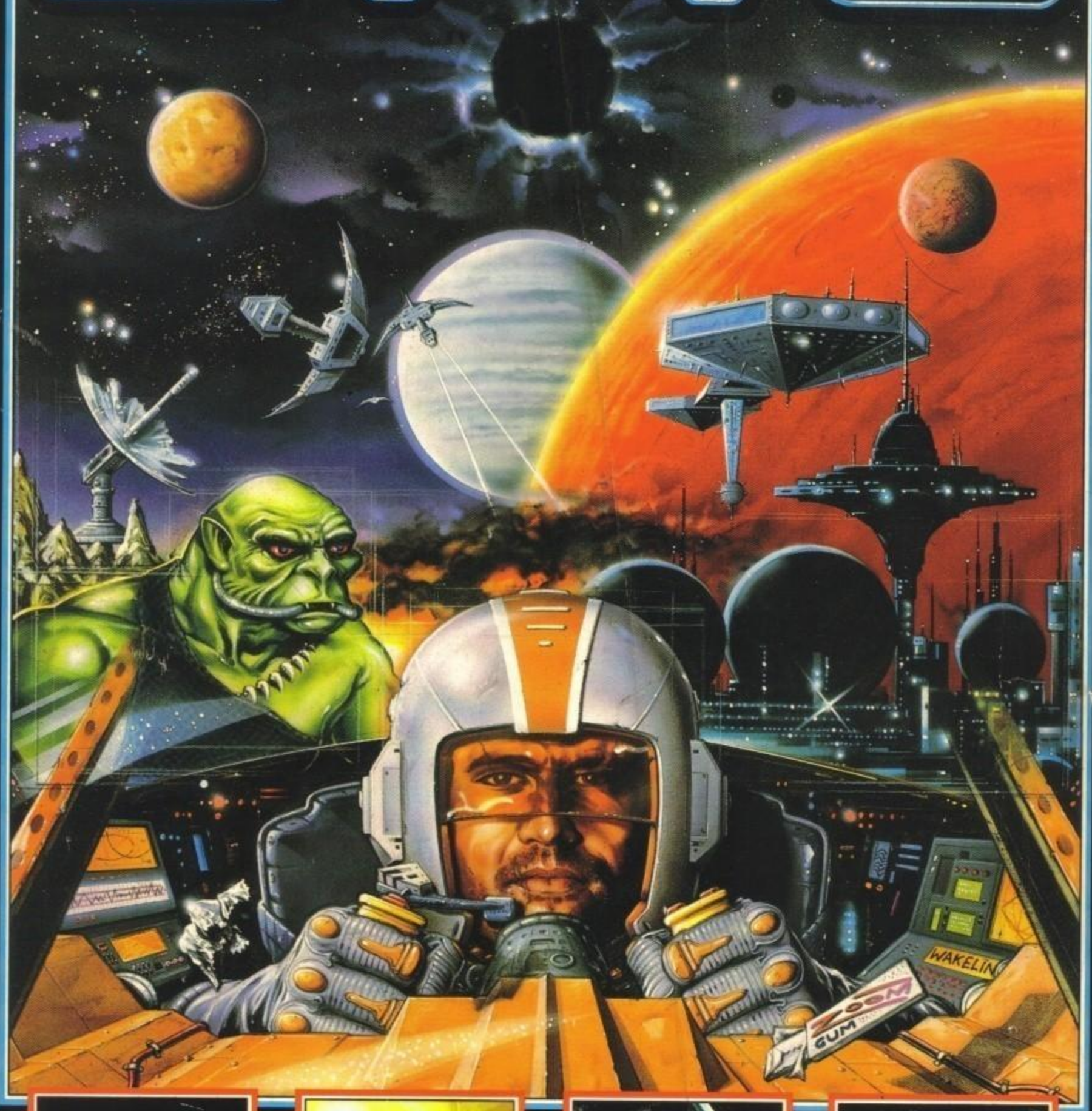
CORE

TRADEWINDS HOUSE, 69/71A ASHBOURNE ROAD, DERBY DE3 3FS.
TELEPHONE: (0332) 297797 FACSMILE: (0332) 381511

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E-P-I-C



T.V SHOTS TAKEN FROM CBM AMIGA FORMAT

EPIC - UNA LEGGENDA OLTRE IL TEMPO

È NATA UNA LEGGENDA:
UN GUERRIERO STELLARE DI CAPACITA' SUPERIORI - DOTATO DI POTERI ALTAMENTE DISTRUTTIVI CHE, POSTI NELLE GIUSTE MANI, SAPRANNO FARE GIUSTIZIA FRA I TRASGRESSORI INTER-GALATTICI-SI FA LARGO SULLA SCENA.
IL SUO NOME È EPIC.
UN GIOCO IN 3D DAVVERO EPICO:
UNA PIETRA MILIARE NELLA TECNOLOGIA

ocean®

A POLIGONI IN FATTO DI VELOCITA', GRAFICA E GIOCABILITA' PURA DA CIMA A FONDO. UNA MOLTITUDINE DI MISSIONI TI CALERA' NELLE PROFONDITA' DI QUESTA AFFASCINANTE CONQUISTA DELLO SPAZIO LONTANO.
EPIC: UN CAPOLAVORO DELL'INGEGNERIA DEL SOFTWARE.

LEADER

MANUALE IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/